



IN MEMORY OF ME  
« Vers un nouveau catalogue de gestes »

**Un concept innovant :  
la création d'une double œuvre au sein d'une même œuvre**

**7 années de recherche et de développement**

**Plus de 30 000 heures de travail  
créatif, scientifique et technologique**

**Une œuvre démocratique accessible à tous  
à forte dimension pédagogique  
invitant aux échanges d'idées,  
à l'action et à la contemplation**

**Jamais dans toute l'Histoire de l'Art une œuvre n'a permis  
à plus des deux tiers de l'humanité de pouvoir s'identifier,  
se projeter ou se reconnaître en elle**

## **« In Memory of me », un projet à résonance universelle**

Nous sommes entrés dans l'ère du numérique. Chacun s'accorde à reconnaître que nous vivons une révolution technologique majeure qui impacte chaque jour un peu plus la nature même de nos comportements humains. Dans notre environnement actuel qui met l'accent sur le visuel et le virtuel, les images et le phénomène récent des selfies nous submergent. En peu de temps, la pratique du selfie est devenue un véritable phénomène de masse, totalement assimilé par le collectif, révélateur de l'évolution du statut même du sujet. Cette pratique généralisée de l'autoportrait traduit en réalité un basculement anthropologique majeur au plan mondial.

Les téléphones portables sont devenus une véritable extension de nous-même et la généralisation transculturelle du selfie (plus de 300 millions de selfies sont postés chaque jour sur les réseaux sociaux) pose la question de la place, du rôle et de la force de l'image dans nos sociétés contemporaines.

### **Une mise en scène de soi à l'échelle mondiale**

La pratique du selfie apparaît comme un moyen de réassurance et d'ancrage dans le monde, là où l'individu ne trouve plus nécessairement d'espace de libre expression et d'échange au sein duquel exprimer son besoin vital de jeu et de théâtralité à travers la mise en scène de ses passions. Le selfie, est donc rapidement devenu un rituel incontournable pour tous les peuples.

### **L'apparition d'un nouveau catalogue de gestes**

Cette mise en scène de soi, prise à bout de bras, a généré l'apparition d'un nouveau catalogue de gestes inédits à l'échelle planétaire, dont l'expression, le sens et l'usage sont sans équivalent au regard de l'histoire de l'humanité. Son esthétique, 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 telle qu'elle était pratiquée dans l'antiquité. Instrument de pouvoir, de connaissance, de divertissement, de soin ou encore de séduction, le smartphone a remplacé à la fois dans la fonction mais également dans la symbolique la foudre de Zeus, la lyre d'Apollon ou le caducée d'Hermès.

## **Première partie : la sculpture pour traduire et révéler une nouvelle forme de langage non verbal compris de tous**

La gestuelle, propre à la pratique du selfie, cataloguée et référencée pendant plus de trois ans, constitue une nouvelle forme de langage non verbal compris de tous. Ces mouvements de mains, dans leur force, leur agilité, leur détermination présentent des qualités plastiques qui sont mises en exergue à travers le choix de la sculpture à échelle 1 -taille humaine 180 cm- pour instaurer un rapport et une confrontation directs avec le spectateur. L'œuvre se caractérise notamment par le fait que toute personne, quel que soit son âge, son sexe, son origine ethnique, sa religion, sa profession...peut s'identifier, se projeter et se reconnaître dans la statuaire, ce qui génère un phénomène d'interaction immédiat.

### **Un rapport au temps, aux nouvelles technologies et à la mémoire**

L'œuvre « In Memory of Me » est réalisée à partir des technologies d'impression 3D les plus innovantes tout en respectant les techniques traditionnelles de sculpture. Les statues interrogent un moment clé de notre civilisation. La question semble bien celle de l'affirmation de soi et de la recherche permanente d'une forme de reconnaissance ; c'est aussi celle des mutations du virtuel et de la transition numérique, de ce qu'elles révèlent sur le statut du sujet, de l'espace public, de nos besoins de mythes, de notre dépendance aux nouvelles formes et supports de communication. L'œuvre est une invitation à se pencher sur un monde probablement en quête d'une autre forme d'être ensemble, à la recherche d'une autre image de soi-même pour les millions d'êtres humains qui le compose. Elle pose aussi la question de la place de la sculpture aujourd'hui, du rapport au temps et à la mémoire.

Autant de dimensions de recherches qui ont été menées de 2012 à 2018 en collaboration avec des sociologues, des anthropologues, des historiens d'art, des politologues, des spécialistes en histoire de la photographie, des experts de la création numérique...qui ont rédigé, pour plusieurs d'entre eux, un texte en lien avec leur domaine de spécialité et l'œuvre, apportant ainsi une caution scientifique au travail plastique engagé. Ces articles sont de nature à pouvoir alimenter des cycles de conférences et de débats qu'il est possible d'organiser à l'occasion de toute présentation des statues.

## **Seconde partie : une œuvre graphique originale animée par une application de réalité augmentée.**

Un autre phénomène participe aujourd'hui à la quête de construction de soi. Il se développe de manière parallèle, de façon toute aussi exponentielle que la pratique du selfie et à la même échelle planétaire : le tatouage. Une étude récente révèle que plus d'un tiers de la population mondiale est tatouée. Cette pratique, qui est une véritable forme d'art en soi, touche toutes les cultures, toutes les nationalités, tous les âges, toutes les religions et catégories sociales sans distinction.

### **Une autre forme de communication non-verbale révélatrice de nos sociétés contemporaines**

Comme le selfie, la tatouage est une forme de communication non-verbale, toute aussi puissante, qui agit comme un véritable révélateur de nos sociétés contemporaines. Les motivations qui animent ces deux phénomènes sont extrêmement proches : tous deux revendiquent une approche esthétique, une forme d'authenticité, le refus de l'impersonnalité, le souhait de se raconter.

### **Affirmation de soi et mythe personnel**

Le désir d'affirmation de soi, de partager une émotion, de création d'un mythe personnel et de proximité avec l'autre relie le phénomène du selfie et celui du tatouage, que ce soit à travers la diffusion de son image vue par des millions de personnes dans le monde par l'intermédiaire des réseaux sociaux ou par le lien intime qui unit tatoueurs et tatoués. Le tatouage comme le selfie apparaissent comme des moyens de réassurance, s'inscrivent dans un jeu de la séduction et prennent la forme de signatures. Tous deux sont l'expression d'un rite de passage d'un état à un autre, sont la projection de croyances et symbolisent des aspirations.

### **La main et le geste au centre de l'attention**

Au centre, on trouve la main, la pratique du geste technique, le sens tactile, le souhait d'établir un lien de confiance et de proximité avec autrui dont l'enjeu est la conservation de la mémoire autour d'un cérémonial animé de ses propres codes chargé de sacralité.

## **Une application interactive de réalité augmentée pour tablettes et téléphones portables**

En référence et en allégorie à la légende de Narcisse rapportée dans les Métamorphoses d'Ovide, les spectateurs peuvent déclencher à partir de leur smartphone ou tablette une application qui fait apparaître sur la sculpture, jusqu'à la recouvrir en quasi-totalité, un tatouage original, évolutif, constitué de motifs de fleurs de narcisse. La progression du tatouage sur la sculpture est interactive en fonction du mouvement des utilisateurs.

## **Rendre visible l'invisible et transformer l'utile en merveilleux**

Le téléphone mobile devient un clef de lecture indispensable pour avoir accès à l'œuvre globale. Cela a pour intérêt de réintroduire l'objet smartphone comme outil, objet de pouvoir et de connaissance là où il a volontairement disparu dans la statuaire pour centrer l'attention sur la beauté et la spécificité du geste.

In Memory of Me poursuit deux objectifs : rendre visible l'invisible et transformer l'utile - le téléphone portable - en merveilleux, tout en démontrant le lien qui peut unir aujourd'hui art, recherche, science et technologie.

## **Une œuvre accessible à tous, à forte dimension pédagogique, invitant aux échanges d'idées, à l'action et à la contemplation**

L'œuvre In Memory of Me a été conçue pour aller à la rencontre de tous les publics. Elle favorise mixité générationnelle et ouverture sociale, conjugue patrimoine et avenir, tradition et innovation, actualité et modernité.

En proposant le concept d'une double œuvre au sein d'une même œuvre In Memory of Me invite à un moment de contemplation, d'être ensemble et offre la possibilité à chacun d'être acteur de la proposition artistique et de la commenter. On retrouve ici l'une des fonctions principales qu'occupait la statuaire grecque antique d'inciter les citoyens à l'action et aux échanges d'idées. Derrière l'ensemble des recherches qui ont été menées pour analyser et décrypter les phénomènes mondiaux du selfie et du tatouage, c'est également toute une démarche pédagogique visant à mieux comprendre le fonctionnement de l'Homme, son histoire passée comme contemporaine, qui est ici proposée.



IN MEMORY OF ME  
« Vers un nouveau catalogue de gestes »



IN MEMORY OF ME  
« Vers un nouveau catalogue de gestes »





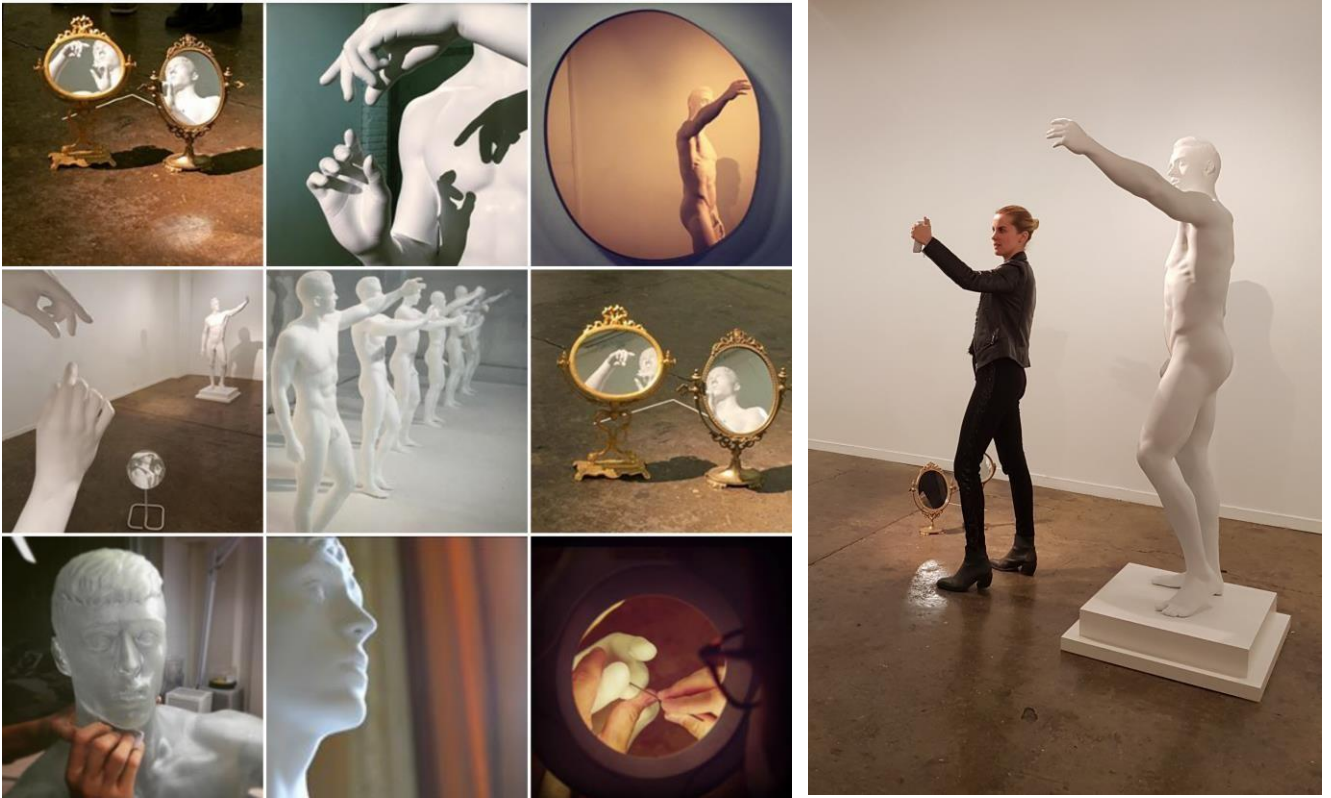


Olivier Rousteing – Directeur Artistique de la Maison BALMAIN - Palais Potocki - PARIS





Sculpture échelle 1 -180 CM présentée à Paris le 3 février 2017 après 4 ans de mise au point



Seconde sculpture échelle 1 -180 CM présentée à Paris le 3 février 2017





Exposition au Grand Palais – Paris – Mai 2017 – Biennale « Révélations »







## Révélation Grand Palais



Michael Coste – Maison HERMES - Paris



Laurence LASCARY – Productrice du film l'Ascension  
Exposition VARIATION – Art Jaws Medias Art Fair – Novembre 2017 - Paris





Photographie Gerard Uféras – Elephant Paname – Paris Mai 2018



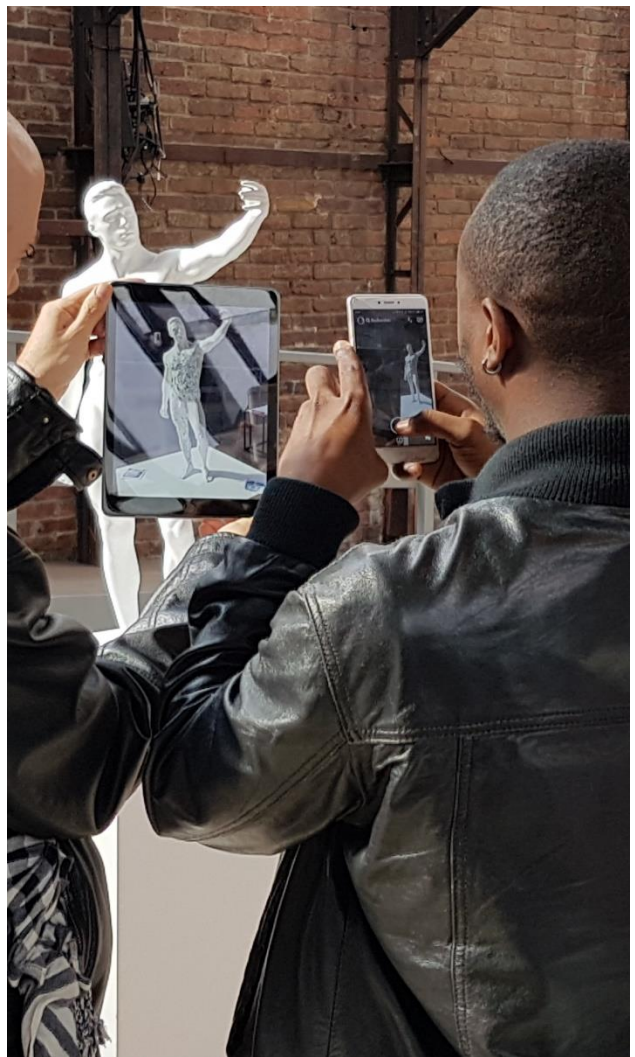


Photographie Gerard Uféras – Elephant Paname – Paris Mai 2018





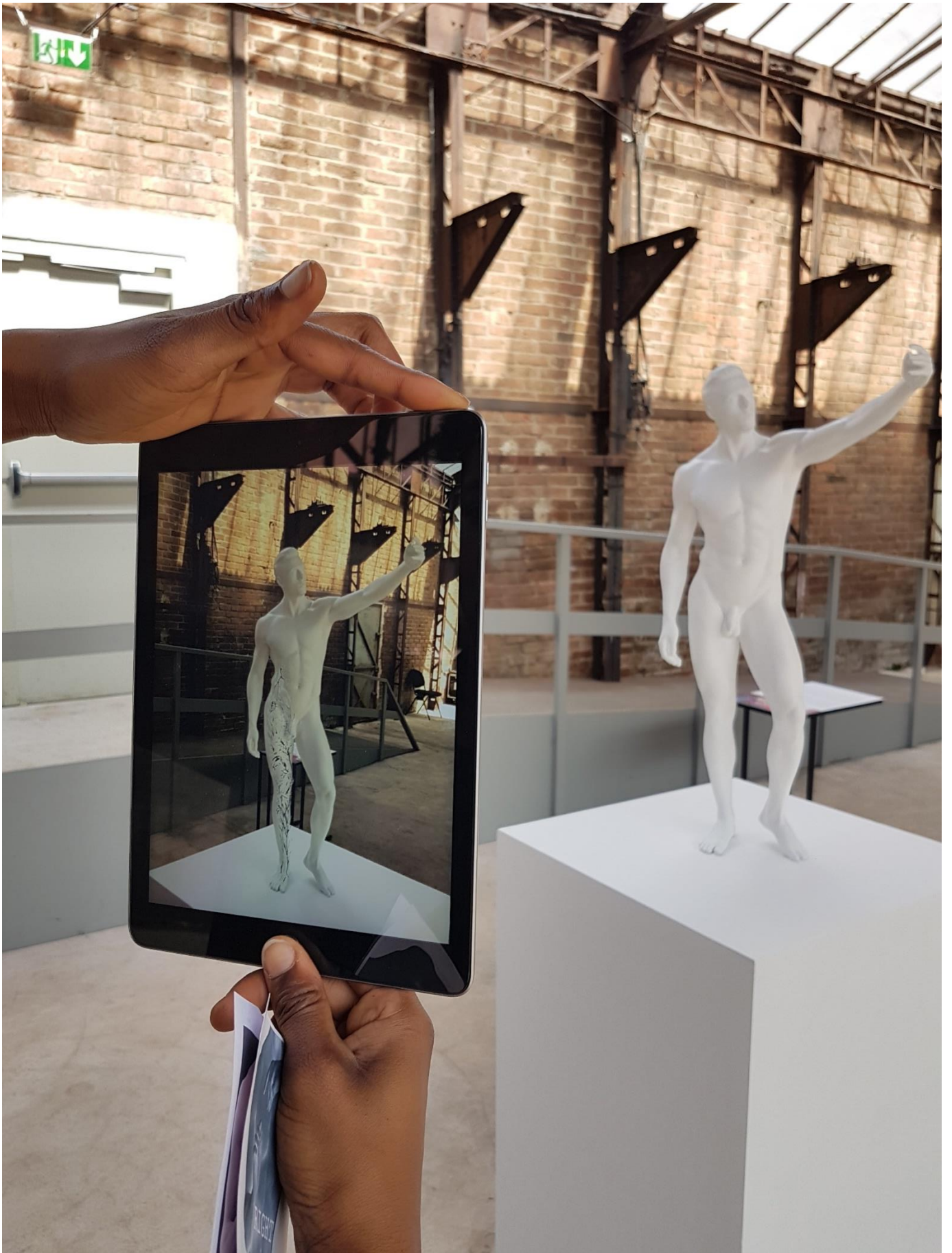
**Seconde partie de l'oeuvre In Memory of Me**  
**Application interactive de réalité augmentée pour smartphones et tablettes**



Biennale internationale UNESCO "Les Bains Numériques", dédiée à la création digitale  
première présentation officielle de l'application au public – Juin 2018

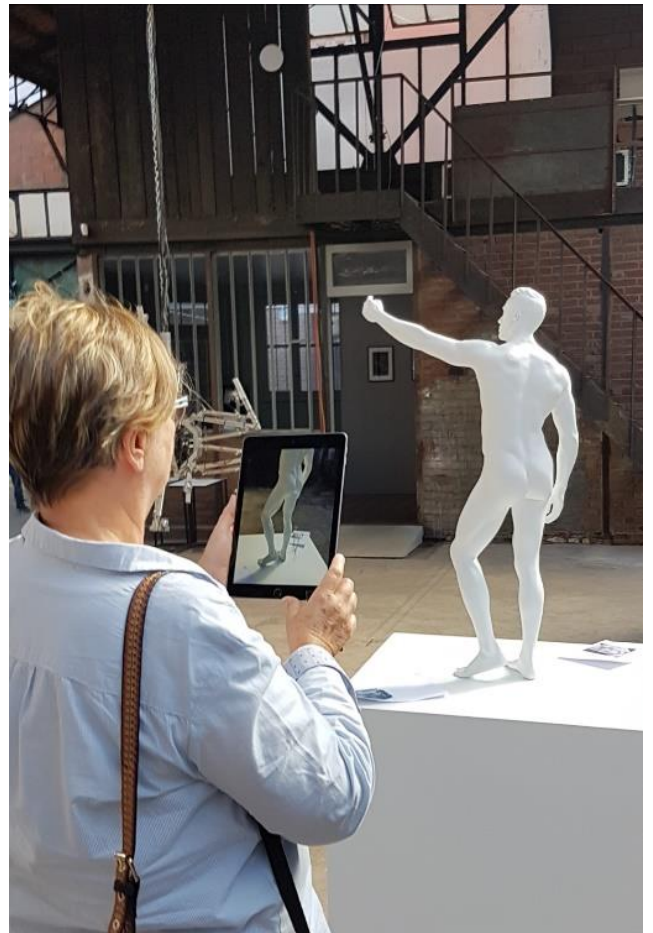












Biennale internationale UNESCO "Les Bains Numériques", dédiée à la création digitale  
Juin 2018



A propos de Stéphane Simon :



Stéphane Simon est artiste plasticien. Il vit et travaille à Paris et pratique le dessin et la peinture depuis plus de 20 ans avec un travail plastique centré sur la représentation du corps et de la figure. Il a participé à de nombreuses expositions collectives et personnelles, la dernière remontant à 2014 à Paris avec la présentation d'œuvres récentes réalisées exclusivement sur papier. Son travail est présent au sein de plusieurs collections privées. En 2012, il décide d'investir le champ de la sculpture à partir des technologies d'impression 3D en plein développement qui ouvrent des perspectives de nouvelles productions formelles et l'amènent à acquérir de nouvelles compétences techniques. La rencontre avec Initial va être déterminante pour assurer la faisabilité et la concrétisation de son projet « In Memory of Me » qui a nécessité plus de 3 ans de mise au point.

Originaire de Nancy (54), Stéphane Simon est issu d'une famille d'ébénistes d'art. Il est particulièrement influencé dans son travail graphique par la maîtrise du trait des graveurs nancéiens Jacques Callot et Bellange reconnu au XVIème siècle pour leur dextérité exceptionnelle. Il voue également une grande admiration aux artistes de l'école de Nancy (Gallé, Vallin, Majorelle, Daum...) dont l'esprit d'avant-garde et de recherche permanente sont des modèles, tout comme les méthodes de conception du designer Jean Prouvé.

Initial « Les Créations » - Groupe Gorgé - soutient le projet « In Memory of Me »

La division « Les Créations » d'Initial, Groupe Prodways spécialement dédiée aux secteurs du luxe, du design, de l'art et de l'architecture au travers de créations sur-mesure, exclusives et uniques en impression 3D, a signé en 2016 un partenariat industriel avec l'artiste plasticien Stéphane Simon dans le cadre du lancement de son projet « In memory of me - vers un nouveau catalogue de gestes».

L'idée du projet de sculpture est née à Barcelone en 2012. A cette époque, les techniques d'impression 3D disponibles sur le marché n'étaient pas encore assez abouties pour obtenir un geste reproduit parfaitement. Trois années plus tard, les techniques d'impression 3D s'étant perfectionnées, la rencontre entre l'artiste et le groupe industriel Prodways, dont Initial est une filiale, a permis de reconsidérer la faisabilité du projet. Reproduire la complexité de gestes en mouvement dans une perfection absolue est désormais possible grâce aux technologies disponibles dans les ateliers d'Initial. Au travers de ce partenariat technologique et artistique, l'artiste plasticien Stéphane Simon peut s'appuyer sur l'expérience de plus de 25 ans et le savoir-faire incontournable en impression 3D d'Initial.

Contact :  
Stéphane Simon  
Plasticien  
0618047041

[contact@inmemoryofme.fr](mailto:contact@inmemoryofme.fr)

Atelier : 82, rue du Faubourg Saint-Antoine – 75012 Paris

[www.inmemoryofme.fr](http://www.inmemoryofme.fr)



imom\_inmemoryofme



@inmemoryofme\_



inmemoryofmeparis