

« IL Y A UN NOUVEAU JEU À INVENTER,  
APPORTER DU BONHEUR AU MONDE »

BERTOLT BRECHT



# In Memory of Us

## LA BEAUTÉ DU GESTE

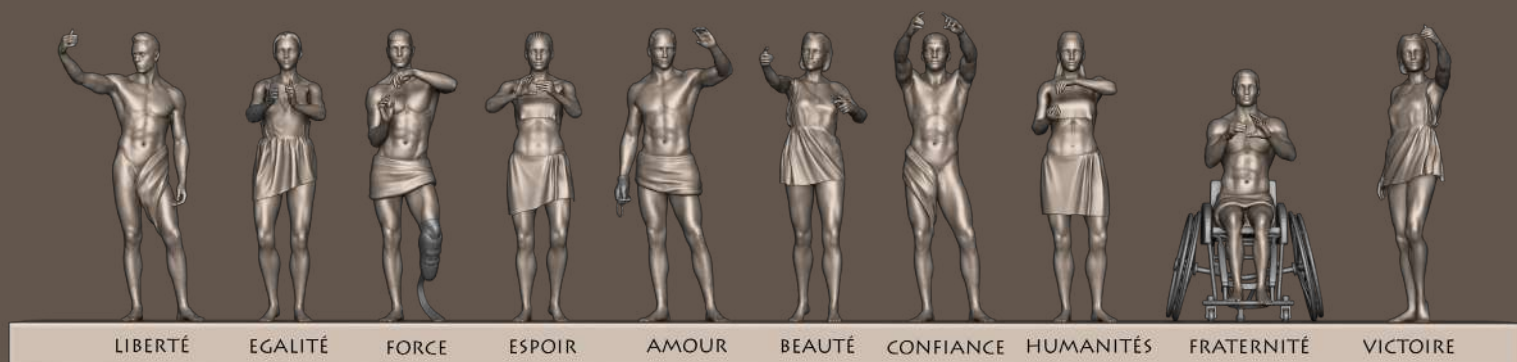


LIBERTÉ HUMANITÉ EGALITÉ ESPOIR AMOUR BEAUTÉ CONFIANCE COURAGE FRATERNITÉ VICTOIRE

Une œuvre humaniste à dimension universelle, inclusive, collective, égalitaire,  
porteuse de sens et accessible à tous, qui allie sport, culture, éducation,  
innovation et environnement

PAR STÉPHANE SIMON

## 10 SCULPTURES REPRÉSENTANT TOUS LES CONTINENTS



**EN RÉFÉRENCE AU MONUMENT DES HÉROS ÉPONYMES,  
SYMBOLE DE LA NAISSANCE DE LA DÉMOCRATIE EN GRÈCE DURANT L'ANTIQUITÉ**



L'œuvre «In Memory of Us, la beauté du geste», fait référence au Monument des Héros Éponymes qui était érigé au centre de l'Agora à Athènes comme symbole de la naissance de la Démocratie.

10 figures humaines en action représentaient toute l'unité et la diversité du peuple grec. Elles avaient vocation à servir d'exemples en incarnant les valeurs d'équilibre, d'harmonie, de mesure, de force, de courage, de paix, de liberté de penser et d'agir.



Olivier Rousteing, Directeur Artistique de la Maison Balmain - Paris



Pauline Escande-Gauquié, Sémologue  
Maître de Conférence à l'Université  
Paris-Sorbonne

## 1<sup>e</sup>/ UNE ACTION MIMÉTIQUE IMMÉDIATE

L'œuvre In Memory of Us, la beauté du geste, 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 et 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 comme **les vainqueurs des Jeux Olympiques** telle qu'elle était pratiquée à l'époque grecque et romaine antique. 2500 ans plus tard les valeurs recherchées et les messages véhiculés par les personnes qui réalisent leur autoportrait, seules ou en groupe, sont identiques : quête

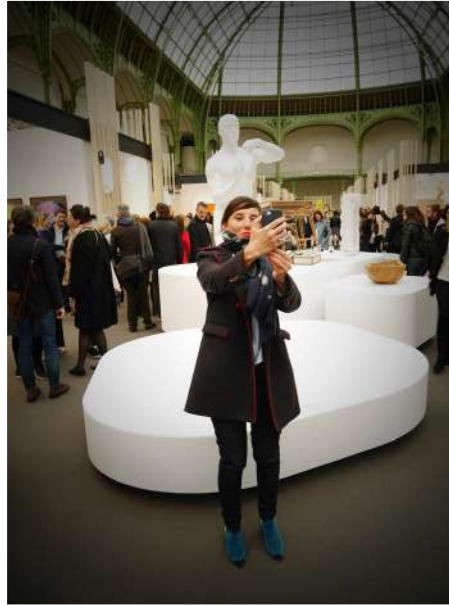
d'exemplarité, de beauté, de sacralité, de maîtrise et de dépassement de soi, recherche d'identification, d'admiration, d'héroïsation, d'offrandes et de culte. Le premier niveau d'interaction de l'œuvre In Memory of Us est **un phénomène de mimétisme immédiat** qui se déclenche à la vue et au contact des sculptures à l'instar de l'une des fonctions majeures des sculptures grecques antiques qui étaient destinées à servir d'exemple et à être imitées par les citoyens, tant au niveau de leur posture, mouvements et gestes que des valeurs et vertus positives qui émanaient de chacune d'elles : **défense de la démocratie, puissance d'action, expression de force morale et physique, unité, harmonie et équilibre**.



# Interaction de visiteurs du monde entier avec les sculptures In Memory of Us



Michaël Coste Maison Hermes  
Biennale Internationale d'Art « Révélations » - Grand Palais – Paris



Elise Fouin Designer et Scénographe



Laurence Lascary productrice de films  
Cité Internationale des Arts - Paris







Journées Européennes du Patrimoine – Septembre 2019 – Siège Mondial de l'UNESCO - Paris



# Athlètes du monde entier et pratique du selfie



La Maire de Paris Anne Hidalgo, Tony Estanguet Président du COJO Paris 2024 et Thomas Bach Président du CIO



Tony Estanguet et les membres de la commission d'évaluation du CIO dans la Cour de l'Elysée



Le Président du CIO Thomas Bach entouré d'Athlètes de plusieurs continents réalisant un selfie pour immortaliser un moment de célébration des Jeux Olympiques



La Ministre déléguée aux Sports Roxana Maracineanu lors des Journées Olympiques 2019



La Ministre déléguée aux Sports, Roxana Maracineanu



Sylvain Bouchès et Ghani Yalouz Directeur de l'INSEP



Jean-Philippe Gatién, Directeur des Sports du COJO Paris2024 et Teddy Riner Champion olympique de Judo



Tony Estanguet réalise un selfie intergénérationnel lors de la semaine olympique en présence du Ministre de l'Éducation Jean Michel Blanquer



Tony Estanguet lors des Journées Olympiques de 2018 avec au premier rang le multi champion olympique handisport David Smetanine



Les Champions Olympiques Tony Estanguet et Martin Fourcade



Michaël Jérémyasz - Quadruple champion olympique handisport - Tennis



Selfie de l'athlète Muriel Hurtis à l'occasion du RMC Running Tour



La Championne Olympique handisport Marie-Amélie Lefur - Présidente de Franceparalympique



Kevin Trapp, gardien de but réalise un selfie avec un groupe de jeunes supporters allemands



Visite du Président du CIO Thomas Bach en Arabie Saoudite - témoignage de l'inclusion des femmes dans le sport - Septembre 2019





La première femme médaillée olympique iranienne Kimia Alizadeh réalise un selfie symbole de démocratie et d'égalité



Sofia Nabet, championne de boxe anglaise féminine et Adji Sangaré boxeur professionnel



La jeune Sud-Coréenne Lee Eun-Ju réalise un selfie avec sa compatriote du nord Hong-Un jong, en signe de Paix - Thomas Bach, Président du CIO a qualifié cette photo de beau geste



L'athlète handisport sprinter Arnaud Assoumani



Les champions olympiques Florent et Laure Manaudoux



Le médaillé olympique en saut à la perche Renaud Lavillenie



Yannick Borel, champion olympique par équipe - Escrime



La victoire de l'équipe de France lors de la finale de la dernière coupe du monde de Football symbole de Liberté, d'Égalité et de Fraternité



Charline Picon Championne Olympique de planche à voile



Pauline Ferrant-Prévo Championne du monde de VTT Marathon



Kevin Staut Champion Olympique de saut d'obstacle



Selfie avec Théo Curin, nageur de retour des Jeux paralympiques



Selfie de l'équipe du Stade Français Paris vecteur d'unité et de partage



Le champion international de tennis Roger Federer immortalise sa 20ème victoire à l'Open d'Australie

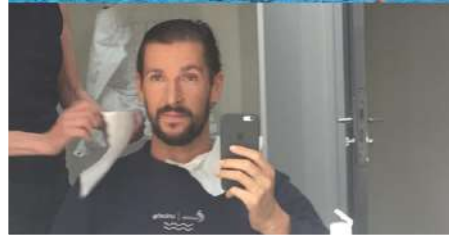


Rudy Gobert, joueur international de basket-ball





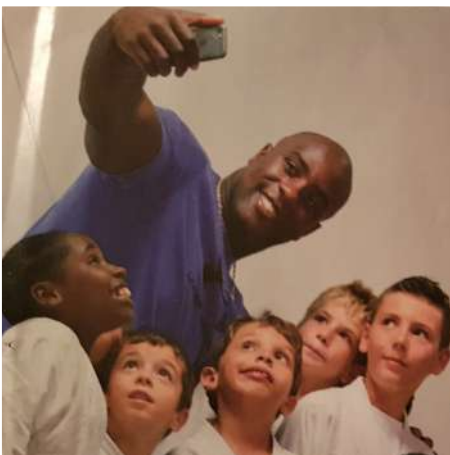
Elodie Clouvel Vice-Championne Olympique de Pentathlon Moderne



David Smétanine, multi Champion Paralympique discipline nage



Selfie de l'équipe de judo féminine du Brésil



Le Champion Olympique de Judo Teddy Riner



Le champion de basket Tony Parker



La championne olympique handisport Tatyana McFadden



Le Champion Olympique Ladji Doucouré



Les championnes de cyclisme Coralie Demay, Laurie Berthon, Roxane Fournier et Elise Delzenne



Diandra Tchatchouang championne de basket-ball



Championne du XV de France féminin en septembre 2019 lors du match France - Angleterre



Selfie de joie de l'équipe de Handball sourds et malentendants



Rencontre avec ses supporters pour le Champion du Monde de Football Kylian MBappé



Alain Bernard - Medhi Baala - Muriel Hurtis - Christine Arron et Eunice Barber au Stade de France lors de l'accueil de la commission d'évaluation du CIO



Gabriel Medina Champion Olympique brésilien de surf



L'athlète Marie Zelia-Lafont et Tony Estanguet



# La pratique universelle du selfie, héritage de la sculpture grecque antique



JO  
Paris 2024

L'Athlète ou Ephèbe d'Anticythère - La Maire de Paris, Anne Hidalgo - le Président du COJO Paris 2024, Tony Estanguet - le Président du CIO, Thomas Bach



L'athlète paralympique Annah Cockroft course en fauteuil  
Sculpture de la Déesse de l'Olympe Déméter gardienne de la nature



Florent et Laure Manaudou, Champions Olympiques -  
Sculpture du Dieu de l'Olympe Poseidon



Raphael Varane, champion du monde de football - sculpture de l'Apollon du Belvédère, Dieu de l'Olympe



Sculpture d'Alexandre le Grand - Arnaud Assoumani champion paralympique de saut en longueur



Le champion de football Neymar Jr. - Le Dieu de l'Olympe Apollon et sa lyre au sommet de l'Opéra de Paris



Zhou Jiamin, Athlète paralympique Tir à l'arc - Sculpture d'Artémis Déesse de l'Olympe



Sculpture du Dieu Dionysos - Le champion international de basket Giannis Antetokounmpo



Léonaro Senatore Athlète joueur de Rugby équipe Les Pumas d'Argentine - Sculpture d'Apollon Musée du Louvre



Tony Parker - Champion de basket - le Dieu Apollon à l'occasion d'une course de char, discipline Olympique



Sculpture d'Athlète Cité de l'Architecture Paris - Presnel Kimpembe, footballeur professionnel





Le Champion Olympique de saut à la perche Renaud Lavillenie - Sculpture d'Alexandre le Grand  
Bibliothèque Nationale de France



Le champion olympique Usain Bolt - Sculpture du dioscure Pollux héros de l'antiquité grecque



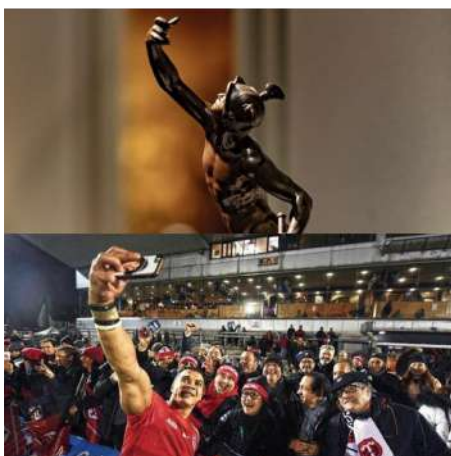
La championne handisport Tatyana McFadden - sculpture d'un athlète olympique



Le Diadumène, vainqueur des Jeux Olympiques tenant son ruban - Athlète de lutte greco-romaine



Charlotte Fairbank Athlète paralympique Tennis - sculpture du Dieu de l'Olympe Hermès



Le Joueur de Rugby Cheslin Kolbe équipe Stade Toulousain - Le Dieu de l'Olympe Hermès



Le Champion Olympique de biathlon Martin Fourcade avec le Champion Olympique de Canoë et Président du COJO Tony Estanguet - sculpture de l'Athlète ou Ephèbe d'Anticythère



Gabriel Medina champion olympique de surf - sculpture du Génie de la Bastille portant la flamme de la victoire et symbolisant la liberté





Jardin Botanique Jean-Marie Pelt - Nancy  
Fête de la Science - Octobre 2019

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



## 2<sup>e</sup> / **UNE APPLICATION INTERACTIVE DE RÉALITÉ AUGMENTÉE POUR SENSIBILISER TOUS LES PUBLICS À LA NÉCESSITÉ DE PROTÉGER NOTRE ENVIRONNEMENT ET VALORISER LE TALENT DE FEMMES ARTISTES**

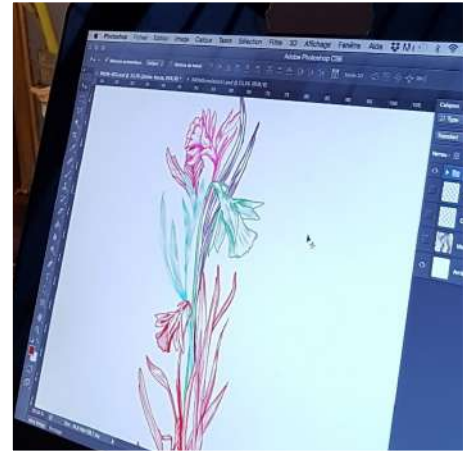
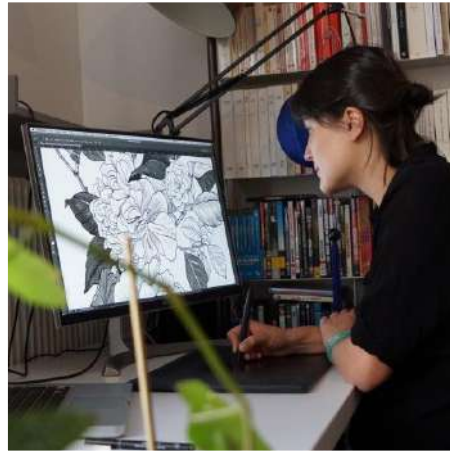
La seconde partie de l'œuvre est une application interactive de réalité augmentée pour tablettes et téléphones portables qui permet aux visiteurs de découvrir plusieurs créations graphiques originales composées d'**une très grande variété d'espèces végétales, symboles d'espoir et de renouveau**, qui viennent prendre appui sur les sculptures pour se développer. Les dessins s'inspirent des codes stylistiques d'un autre phénomène planétaire tout aussi puissant que le selfie, qui est une autre forme de langage non verbal en expansion permanente dans tous les pays : **le tatouage**.

La technologie de la réalité augmentée réintroduit l'objet smartphone comme clef de lecture indispensable à la découverte de l'œuvre globale, là où il a volontairement disparu au sein de la sculpture pour concentrer l'attention sur la beauté du geste.

Le choix de proposer **des compositions naturalistes, réalisées exclusivement en collaboration avec des femmes artistes afin de valoriser leur talent**, vise à sensibiliser tous les publics à la beauté de la nature et à faire prendre conscience au plus grand nombre, grâce à **un dispositif à dimension poétique**, que la survie de l'Homme dépend du respect de son environnement et de la protection de la biodiversité.



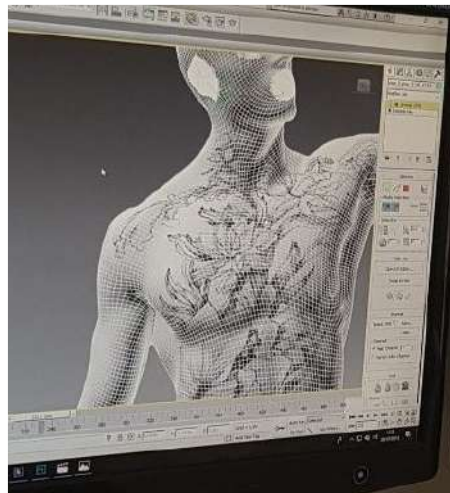
# Application interactive de réalité augmentée faisant appel au talent de femmes artistes pour démontrer le lien permanent qui unit l'Homme à la nature



Inès Carratié artiste brodeuse, graphiste, illustratrice sollicitée pour la réalisation des motifs naturalistes destinés aux deux premières sculptures In Memory of Me



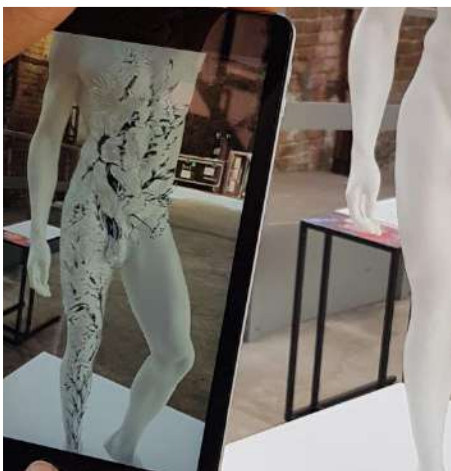
Travail d'assemblage et de composition de différentes espèces de fleurs de narcisse, symboles d'espoir et de renouveau



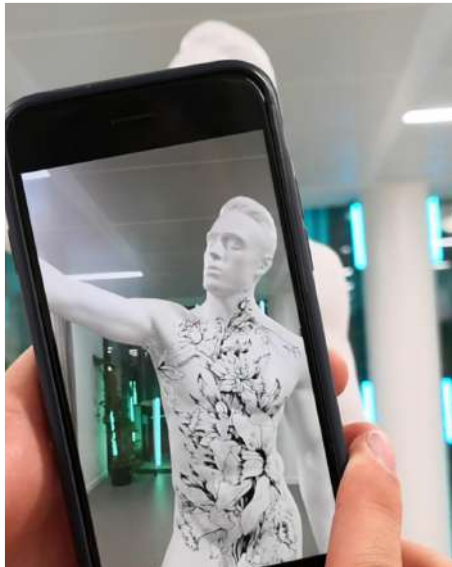
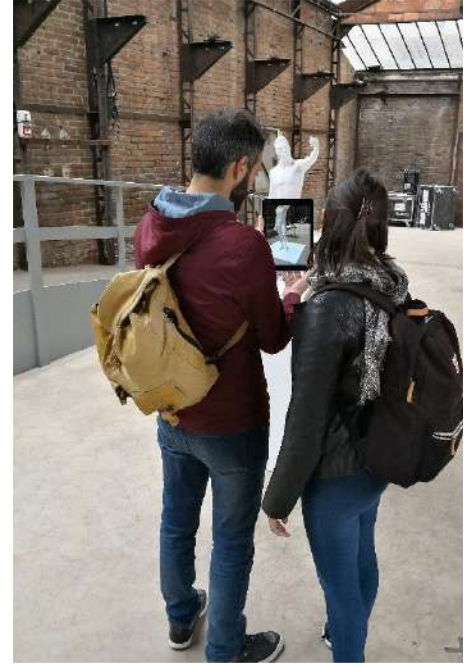
Application et adaptation du motif graphique sur la sculpture en mouvement



Narcisse







Application adaptée au format smartphone et tablette

Fête de la Science en partenariat avec le Ministère de la Recherche -  
Jardin botanique Jean-Marie Pelt  
oct. 2019



Isabelle de Ponfily, directrice générale de VITRA France  
Journées Européennes du patrimoine - sept. 2019 - UNESCO Paris

Journées Européennes du Patrimoine - sept. 2019 - UNESCO Paris



# Athlètes du monde entier et pratique du tatouage



Arnaud Lavillenie, champion olympique de saut à la perche



Le champion paralympique de natation Théo Curin



La joueuse de tennis Karolina Pliskova



Loris Frasca champion de France de gymnastique



Le joueur international de basket-ball Thomas Heurtel



Elodie Lorandi championne handisport d'aviron



Le champion du monde de skateboard Heimana Reynolds



Championne de tir à l'arc



Patrick Dogue athlète pentathlon moderne



Le champion paralympique de saut en longueur Arnaud Assoumani



Le champion de plongeon Matthieu Rosset



Le joueur international de rugby Sefanaia Naivalu



Fantine Lesaffre championne olympique de natation



Le vice-champion de France de canoë-kayak



La championne du monde de saut en hauteur Vashti Cunningham



La gymnaste Marta Pihan-Kulesza



Champions paralympiques de canoë-kayak



Le champion international de basketball King James



Le champion de badminton Lin Dan



La championne paralympique Maroua Brahmî - lancer de massue



Gabriel Medina champion du monde de surf



La joueuse internationale de handball Alexandra Lacrabère



Mauro Icardi, joueur international de football



Polona Hercog joueuse de tennis



Le joueur international de football Neymar Jr. et une partie de l'équipe du club Paris Saint-Germain



Ils peuvent car ils pensent qu'ils peuvent



Mariana Sahakian, championne de tennis de table



Sally Conway, championne olympique de judo



Les anneaux olympiques symbolisant les 5 continents et la fraternité entre tous les sportifs





Dimitri Pavadé, champion paralympique de saut en longueur



La championne de football féminin Simone Laudehr



Le champion olympique de nage Florent Manaudou



Le champion d'escrime Enzo Lefort



L'athlète Benjamin Jauffret - plongeur



Jordan Burroughs champion olympique de lutte



Le champion du monde de football Olivier Giroud



Marie-Amélie Le Fur, championne paralympique d'athlétisme



Le volleyeur Nicolas Le Goff



Le joueur de football Leo Messi



Le champion handisport de cyclisme Juan José Mendez Fernandez



Brady Ellison champion olympique de tir à l'arc



Le champion de handball Mathieu Grébillé



Le champion du monde de football Antoine Griezmann



Rayan Lochte, champion olympique de natation



Le handballeur Valentin Porte



Le gardien de but Stephane Ruffier



Le champion de tennis Yannick Noah



L'ancien joueur de football David Beckham



La joueuse internationale de tennis Bethanie Mattek-Sands



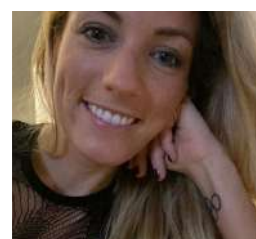
Le joueur international de football Zlatan Ibrahimović



L'athlète Zlatko Horvat - Handball



La défenseur française Marion Torrent



Pauline Ferrant-Prévo championne du monde VTT Marathon



Cindy Billaud championne de France du 100m haies



# 3<sup>e</sup> / UN DIALOGUE ENTRE SCULPTURE, MUSIQUE, DANSE CONTEMPORAINE, DANSE INCLUSIVE ET THÉÂTRALITÉ



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

Le troisième niveau d'interaction est un programme de performances en dialogue avec les sculptures qui mêlent **musique et danse contemporaine. Elles font intervenir des danseurs et danseuses de l'Opéra de Paris**, dont le chorégraphe Mickaël Lafon, mais également **des artistes de Breakdance et de Hip Hop** reconnue comme discipline olympique, avec pour thème l'universalité des gestes liés à la pratique du selfie, à l'origine d'une nouvelle forme de langage non verbal compris de tous. **Un travail en collaboration avec deux compagnies de danse inclusive fait également parti du**

**projet global** offrant la possibilité à des personnes en situation de handicap et à des athlètes handisport de pratiquer cette discipline artistique exigeante à un haut niveau avec des danseurs professionnels tout en libérant leur créativité. La danse et la musique occupaient déjà une place centrale à l'occasion de l'organisation des Jeux à Olympie et à Delphes il y a plus de 2500 ans. Des interventions de comédiens et **troupes de théâtre issues de Paris, de la Métropole du Grand Paris et plus particulièrement du territoire de la Seine-Saint-Denis** sont également au programme.





Performance de Hip Hop avec pour sujet la beauté du geste réalisée dans la Cour Carrée du Musée du Louvre - Paris



Compagnie « Au nom de la danse » - Création et Direction Artistique Christelle Martinez - Répétition de spectacles de danse inclusive



Concert de musique classique ou contemporaine permettant à des musiciens non-voyants ou malvoyants de jouer aux côtés de musiciens valides grâce à une baguette connectée, innovation du chercheur et chef d'orchestre Vahakn Matossian



Compagnie « DK-BEL » Création et Direction Artistique Sophie Bulbulyan, chorégraphie sous marine impliquant des nageurs en situation de handicap et des danseurs professionnels évoluant en parfaite harmonie devant un public émerveillé - Grèce - Chorégraphie destinée à être également réalisée en bassin olympique





## 4<sup>e</sup> / RÉTABLIR UNE VÉRITÉ HISTORIQUE GRÂCE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE ET À LA PRATIQUE DU SPORT

C'est un fabuleux voyage dans le temps qui attend les visiteurs grâce au quatrième niveau d'interaction à travers une immersion dans plusieurs lieux emblématiques de la Grèce antique (**Acropole, Parthénon, Olympie, Delphes...**) via un dispositif de réalité virtuelle adapté à tous les publics. Celui-ci permet 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 mené par un groupe

d'archéologues spécialistes de l'antiquité grecque, dont l'éminent archéologue français Philippe Jockey : les sculptures antiques n'ont jamais été blanches. Elles étaient toutes soit peintes soit entièrement dorées. Cette partie du projet présente **une dimension pédagogique et sportive essentielle**, grâce à la mise à disposition de vélos connectés issus de la collaboration avec une Start-Up française accompagnée par la Banque Publique d'Investissement qui permet d'effectuer ce voyage découverte, également retransmis sur un écran à l'intention des autres visiteurs.



Traversée du Palestre à Olympie où étaient pratiqués lutte, gymnastique, course et autres exercices physiques



Reconstitution en réalité virtuelle du temple de Zeus à Olympie





Reconstitution du Parthénon présentée lors des Journées Européennes du Patrimoine en 2019 au siège mondial de l'Unesco à Paris



Reconstitution de la sculpture chryselephantine de la Déesse Athéna



Quand l'avenir se nourrit du passé au service d'un contenu éducatif et divertissant accessible à tous - Journées Européennes du Patrimoine 2019 - Siège de l'UNESCO



Un fabuleux voyage dans le temps permis grâce aux technologies de réalité virtuelle de dernière génération



Proposition de reconstitution polychrome - frise



Choix de différents lieux de visites et de reconstruction archéologique



Moment de découverte interactive et immersive proposé lors des Journées Européennes du Patrimoine en sept. 2019 au siège mondial de l'UNESCO



Reconstitution du Monuments des Heros Eponymes - Agora - Athènes



L'expérience de réalité virtuelle est accessible à tous les âges et types de public







Sculpture du Diadumène athlète participant aux Jeux Olympiques attachant le bandeau de la victoire - Musée d'archéologie de Délos



Reconstitution du Diadumène de Délos vue de face et de dos



Proposition de reconstitution polychrome de l'Érechthéion - Acropole Athènes



Proposition de reconstitution polychrome des Cariatides à l'entrée de l'Érechthéion - Athènes



Un dispositif à même de réunir toutes les familles



La visite d'Olympie où se déroulaient les Jeux Olympiques est stupéfiante et fascine toutes les générations

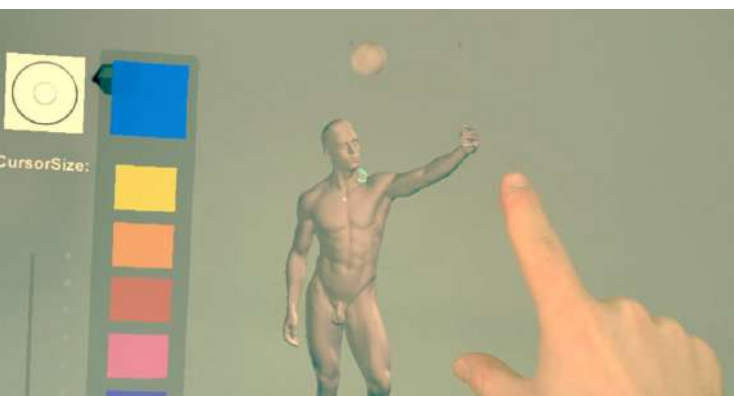


Reconstitution du Temple de Zeus à Olympie



Reconstitution d'Olympie où les Jeux Olympiques étaient organisés tous les 4 ans





## 5<sup>e</sup> / **UNE PREMIERE MONDIALE : SE GLISSER DANS LA PEAU D'UN ARCHÉOLOGUE POUR POUVOIR PEINDRE PLUSIEURS SCULPTURES SUR LE MODÈLE DE L'ANTIQUE**

Le cinquième niveau d'interaction propose une première mondiale en matière de technologies du numérique mises au service de l'art, de l'éducation et de la diffusion de la culture. D'ordinaire réservés aux domaines de la défense et de l'aéronautique les dispositifs digitaux de « réalité mixte » ont ici fait l'objet de plus de deux années de recherche pour amener tous types de visiteurs à **vivre une expérience extraordinaire** en leur permettant de se glisser dans la peau d'un archéologue. Equipés d'un casque autonome à visière transparente, les visiteurs peuvent voir l'environnement avec lequel ils vont interagir, leurs deux mains étant reconnues dans l'espace comme les outils dont ils vont pouvoir se servir pour **peindre une ou plusieurs sculptures selon le modèle de celles**

**qui étaient présentées dans l'espace public en Grèce au moment des Jeux Olympiques d'origine.** Chaque utilisateur sera accompagné dans son parcours créatif et son choix de pigments naturels, identiques à ceux qui étaient utilisés dans les ateliers des meilleurs artisans grecs, par une série de commentaires passionnants à visée pédagogique énoncés par **l'archéologue français Philippe Jockey**, l'un des plus grands experts mondiaux concernant le sujet de la polychromie de l'architecture et de la sculpture grecques antiques. Les visiteurs auront la possibilité de repartir avec la photographie imprimée de leur création au sortir de l'expérience et pourront également la recevoir par mail avec le logo des Jeux Olympiques et Paralympiques.





## 6<sup>e</sup> / SE RETROUVER AUTOUR DE DIX VALEURS HUMANISTES UNIVERSELLES EN VALORISANT TOUTE LA BEAUTE ET LA SINGULARITE DE LA LANGUE FRANCAISE

Le sixième niveau d'interaction appelle toutes les nationalités à se rassembler autour de 10 valeurs humanistes universelles et introduit la communication écrite en valorisant la langue française à travers la mise à disposition de dalles tactiles accessibles à tous. Il est lié au projet d'installation monumentale dans l'espace public de **10 sculptures à échelle humaine, 5 hommes et 5 femmes dont cinq en situation de handicap, représentant les cinq continents symbolisés par les cinq anneaux olympiques liés les uns aux autres.** Cette installation fait notamment référence au Monument des Héros Éponymes qui était érigé au centre de l'Agora à Athènes comme symbole de la naissance de la Démocratie. Ce monument représentait 10 figures humaines en action, chacune d'elle exprimant un geste différent pour illustrer toute l'unité et la diversité du peuple grec et incarner **la liberté de penser, d'agir, d'entreprendre,**

**de s'entraîner, de concourir, de débattre, de participer et contribuer à la vie de la Cité.** A chaque sculpture est associée une valeur positive reflet de la culture et de l'esprit olympique qui fait également référence aux aspirations recherchées aujourd'hui par toute personne qui réalise son autoportrait seule ou en groupe : **Liberté, Egalité, Force, Espoir, Amour, Beauté, Confiance, Humanités, Fraternité, Victoire.** Tels des typographes, les visiteurs sont invités à composer la valeur dans laquelle ils s'identifient ou se reconnaissent le plus. Celle-ci est retransmise en temps réel sur un écran géant, véritable carte du monde en évolution permanente des besoins et des espoirs auxquels sont attachés les citoyens de tous les continents. Chaque participant peut repartir avec ce mot imprimé en français, qui peut être traduit en plusieurs langues y compris en grec ancien.



## **« IN MEMORY OF US », UN PROJET À RÉSONNANCE 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. En peu de temps, la pratique du selfie est devenue un véritable phénomène de société, 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-mêmes et la généralisation transculturelle du selfie (plus de 700 millions de nouveaux 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 honorifiques telle qu'elle était pratiquée dans l'antiquité grecque et romaine. 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 dimension symbolique la foudre de Zeus, la lyre d'Apollon, le caducée d'Hermès, l'arc d'Artémis, le trident de Poséidon, ou encore la gerbe de blé de Déméter destinée à nourrir les Hommes.

### **PREMIÈRE PARTIE : LA SCULPTURE POUR TRADUIRE ET RÉVÉLER UNE FORME DE LANGAGE NON VERBAL COMPRIS DE TOUS**

La gestuelle, propre à la pratique du selfie, 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 que j'ai voulu mettre en exergue en choisissant la sculpture à l'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 Us » est réalisée à partir des technologies d'impression 3D les plus innovantes tout en respectant les techniques traditionnelles de sculpture. Les statuaires 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 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 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 statuaires.

## **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 porte au moins un motif graphique tatoué sur sa peau. 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, le 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 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.

## **RENDRE VISIBLE L'INVISIBLE ET TRANSFORMER L'UTILE EN MERVEILLEUX**

A partir d'une application de réalité augmentée conçue pour tablettes et smartphones, les spectateurs peuvent voir apparaître sur chaque sculpture un tatouage original en évolution permanente, qui suit le rythme de développement de la nature, composé de plusieurs types d'espèces végétales révélatrices de la très grande richesse de la biodiversité.

Le téléphone mobile devient une clef de lecture indispensable pour avoir accès à l'œuvre globale. Cela a pour intérêt de réintroduire l'objet smartphone comme outil, comme support 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 Us 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, environnement et technologie.

## **UNE ŒUVRE ACCESSIBLE À TOUS, INVITANT À LA CONTEMPLATION, À L'ACTION ET AUX ÉCHANGES D'IDÉES**

L'œuvre In Memory of Us, la beauté du geste 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. In Memory of Us 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 qui était d'inciter les citoyens à l'action et aux échanges d'idées dans une logique de progrès individuel mais également collectif qui animait notamment l'esprit sportif.



## A PROPOS DE STEPHANE SIMON



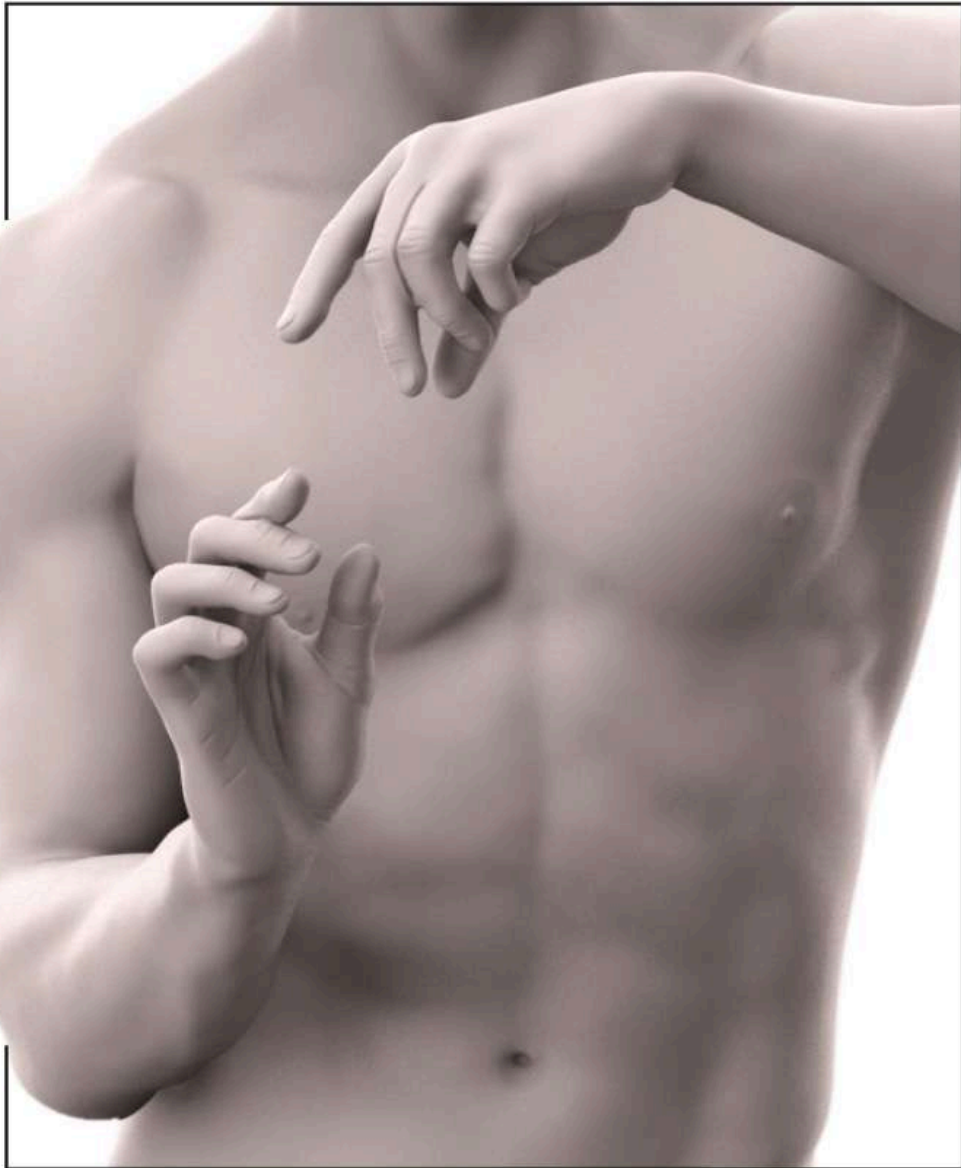
Stéphane Simon est artiste plasticien et designer. Originaire de Nancy (54), issu d'une famille d'ébénistes d'art, il vit et travaille à Paris. Il développe très tôt une sensibilité hors-norme pour la création, imprégné du travail de dessin et de gravure de Jacques Callot, dont la dextérité et la perfection du trait le fascine et de l'esprit des artistes de l'Ecole de Nancy, Gallé, Daum, Prouvé, Vallin, Majorelle... animés au début du 20ème siècle par un esprit de recherche collective et permanente tant sur le plan technique que formel, puisant leur inspiration dans les merveilles et les richesses de la nature, soucieux de mettre leurs créations à la portée du plus grand nombre et de concevoir « un Art pour tous ».

Il débute son parcours professionnel comme conseil rattaché au département de la création et des éditions d'art de la Compagnie Française du Cristal Daum et se voit confier par la Ville de Nancy la promotion et la valorisation de l'ensemble des manifestations culturelles liées à la célébration du centenaire de la naissance de Jean Prouvé. Cette rencontre fortuite avec la capacité d'invention de cet exceptionnel designer, visionnaire, à la fibre sociale extrêmement développée souhaitant mettre ses idées au services du plus grand nombre, incite Stéphane Simon qui se reconnaît dans cette conception humaniste de la

création à fonder sa propre agence de design en 2000. Travail de l'acier et de l'aluminium, travail du verre, de la céramique et du bois, les réalisations de Stéphane Simon seront successivement présentées au Salon Maison et Objets à Paris, sélectionnées à la Biennale Internationale de Saint-Etienne et au salon Jardin Jardins aux Tuileries, serviront à l'aménagement de boutiques Baccarat et Max Mara ainsi que de plateaux de télévision pour la chaîne M6 et feront leur entrée au 107 Rivoli Boutique du Musée des Arts Décoratifs à Paris. Il développe parallèlement un travail de peinture et de dessin centré sur la représentation du corps et de la figure. La singularité de son traitement graphique lui ouvre alors les portes de plusieurs collections privées.

En 2008, Il est choisi par la Région Ile-de-France pour créer à Paris « Le Lieu du Design » et accompagner les entreprises de toutes tailles dans leur démarche d'intégration stratégique du design. Il a également pour mission de mettre en place un vaste programme d'expositions accessibles à tous les publics. En 2016, pour le 30ème événement proposé par le Lieu du Design depuis sa création, Stéphane Simon décide de concevoir la première exposition française consacrée aux technologies d'impression 3D. Cet état des lieux du meilleur de l'innovation technique, alimenté par le prêt de plusieurs centaines de pièces en provenance du monde entier fait sensation auprès du grand public comme des acteurs professionnels du secteur. A cette occasion Stéphane Simon fait la connaissance de Catherine Gorgé, Secrétaire générale du Groupe industriel Gorgé, 3ème fabricant mondial de machines de fabrication additive qui possède un département dédié à des projets de création développés par des designers et des artistes plasticiens. Il propose à Catherine Gorgé de lui présenter le projet de sculpture sur lequel il travaille en termes de recherches et de prototypes depuis plusieurs années auquel il souhaite donner un nouveau rapport d'échelle que seules les technologies d'impression 3D développées par ce Groupe français serait à même de pouvoir réaliser. Le projet n'est autre que l'œuvre « In Memory of Us - la beauté du geste » dont les fondements remontent à 2012 à l'occasion d'un voyage que Stéphane Simon effectue à Barcelone. Il assiste à plusieurs matchs de football et de basketball qui lui font prendre conscience du basculement anthropologique majeur qui est en train de s'opérer dans notre Histoire humaine sur le plan de la communication et du besoin de proximité avec autrui à travers l'observation de deux phénomènes en plein développement : la pratique universelle du selfie et celle du tatouage.

Deux sculptures à taille humaine vont être réalisées grâce à la mobilisation des moyens humains et techniques d'Initial-Les Créations basée à Annecy. Les expositions se multiplient au Grand Palais, à la Cité Internationale des Arts, Cours du Palais Royal, au siège mondial de l'UNESCO à Paris à l'occasion des Journées Européennes du Patrimoine en septembre 2019, à Enghien les Bains mais aussi au sein des villes de Nancy et de Saint-Etienne qui confirment la capacité des sculptures à rassembler et à déclencher une réaction interactive immédiate auprès de tous les publics. Il n'en faudra pas plus à Stéphane Simon, dès l'annonce officielle désignant la Ville de Paris organisatrice des Jeux Olympiques et Paralympiques en 2024, pour construire un projet novateur et fédérateur, inclusif, authentique, joyeux et porteur de sens, reflet des valeurs du sport et de l'Olympisme, qui se traduit aujourd'hui par un ensemble de 10 sculptures représentant cinq athlètes valides et cinq athlètes handisport, porteurs de valeurs humanistes universelles, en provenance de tous les continents, dans lesquelles toute personne peut être amenée à pouvoir s'identifier, se projeter ou se reconnaître.



**[www.2024inmemoryofus.com](http://www.2024inmemoryofus.com)**

**STÉPHANE SIMON**

Artiste Plasticien - Designer

+ 33 (0)6 18 04 70 41

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

[stephane.simon@2024inmemoryofus.com](mailto:stephane.simon@2024inmemoryofus.com)

Faites-nous part de vos idées et devenez partenaire du projet :  
[partenaires@2024inmemoryofus.com](mailto:partenaires@2024inmemoryofus.com)



[@2024inmemoryofus](https://www.facebook.com/2024inmemoryofus)



[In Memory of Us](https://www.linkedin.com/company/in-memory-of-us)



[@2024Simon](https://twitter.com/2024Simon)