



Paris souvenir

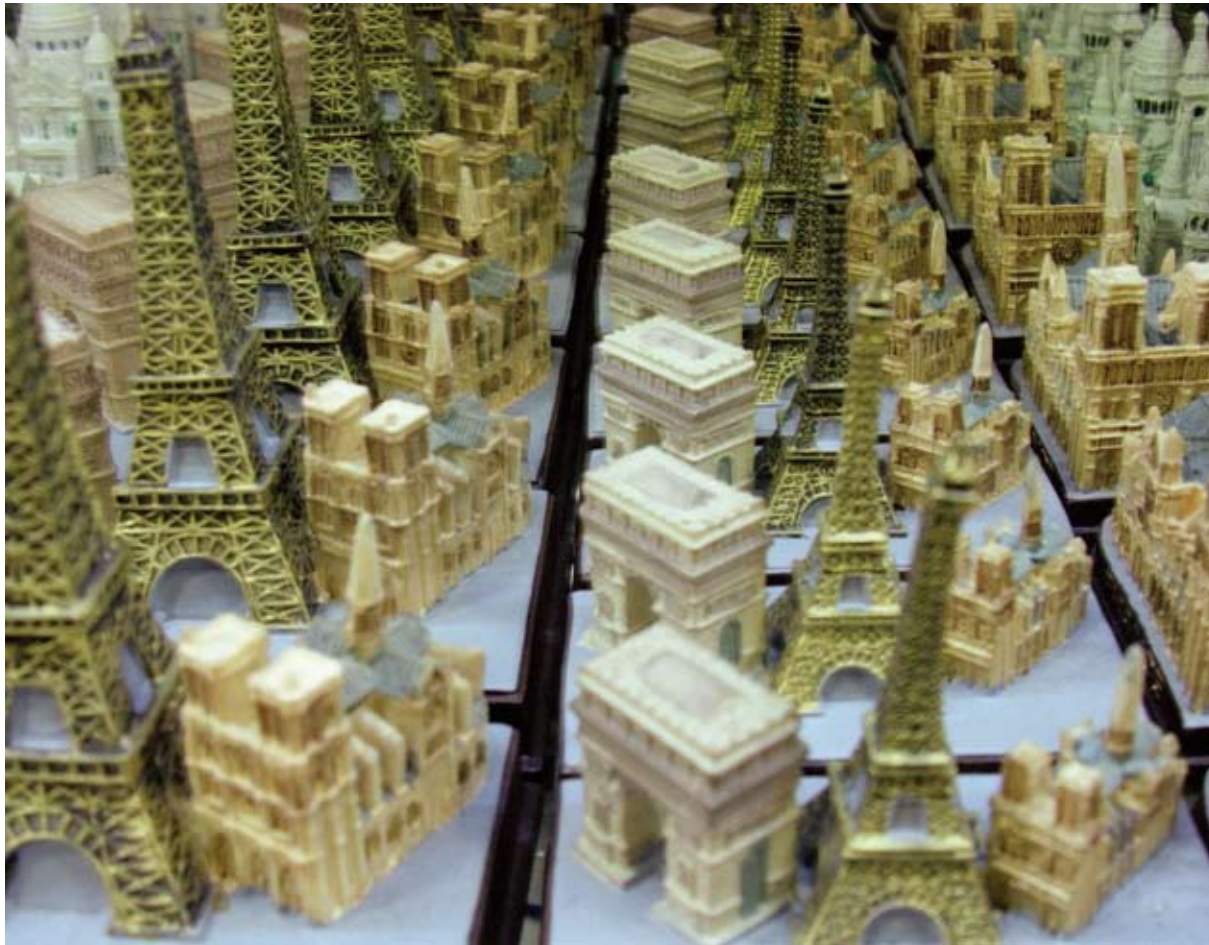
2009-2010

Installation

Mayumi Okura &
Dominique Cunin

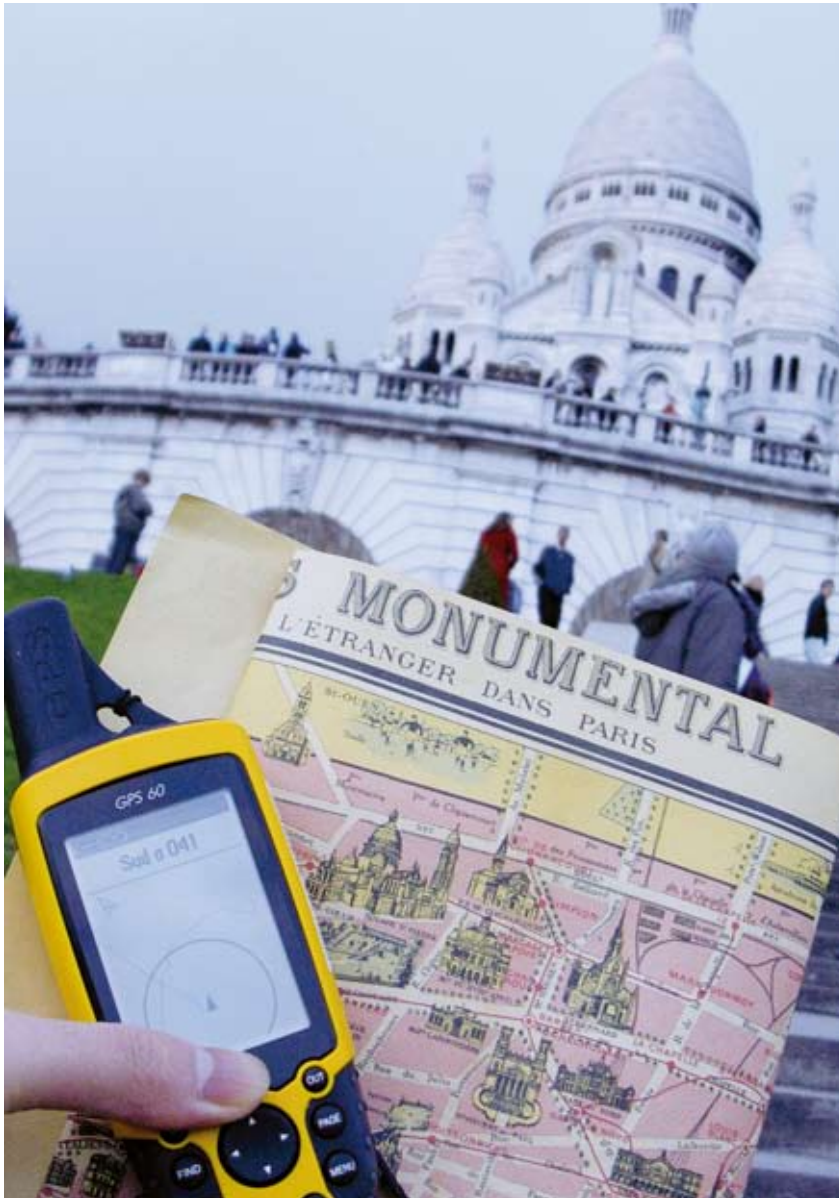


Sommaire projet

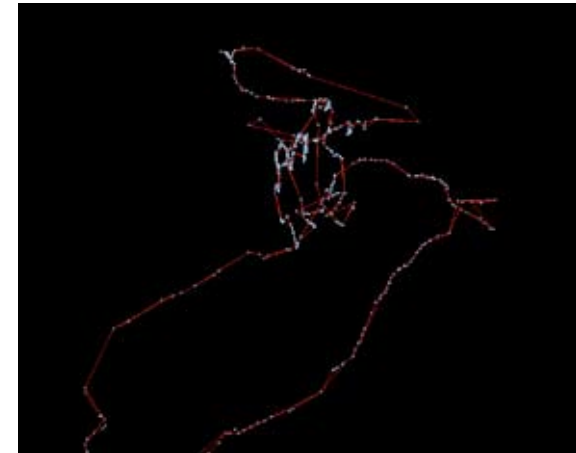


Lors de nos déambulations dans la ville, nous sommes souvent de passage. Pour nous rendre d'un point A à un point B de la ville, nous empruntons un chemin quelconque. Il peut s'agir d'un chemin habituel qu'on emprunte pour aller vite, ou d'un chemin qu'on découvre lorsque l'on visite la ville.

Ceci suppose que nous ne passons pas le même temps dans les espaces de la ville. Certains lieux n'attirent que très peu notre attention, alors que d'autres peuvent devenir le but même de notre déplacement; nous allons alors observer l'environnement avec une attention beaucoup plus grande. Notre mémoire de l'espace urbain évolue au gré de cette attention que nous lui portons. Notre souvenir de la rue qui amène à un bâtiment historique que l'on va visiter sera beaucoup plus flou que celui du bâtiment en question. Il y a aussi les temps de transports qui influencent cette mémoire de l'espace: dans le métro il n'y a rien à voir, nous mémorisons l'espace de la rame de métro, des visages, des ambiances, mais cet espace est délié de sa réalité physique, c'est un temps de glissement, de flottement. Nous adhérons à l'espace d'une manière différente selon notre état d'esprit et selon l'espace que nous rencontrons. Comment représenter cette adhésion à l'environnement ?



Description du projet



A l'aide de la géolocalisation par GPS, nous pouvons mémoriser sous forme de données temporelles et spatiales nos trajets sur la surface de la terre. Il est donc possible d'enregistrer un trajet particulier fait pendant un certain laps de temps. Composé de coordonnées, ce tracé n'est pas très parlant de lui-même, mais il peut être superposé à une carte de la ville ou son modèle tridimensionnel pour être recontextualisé.

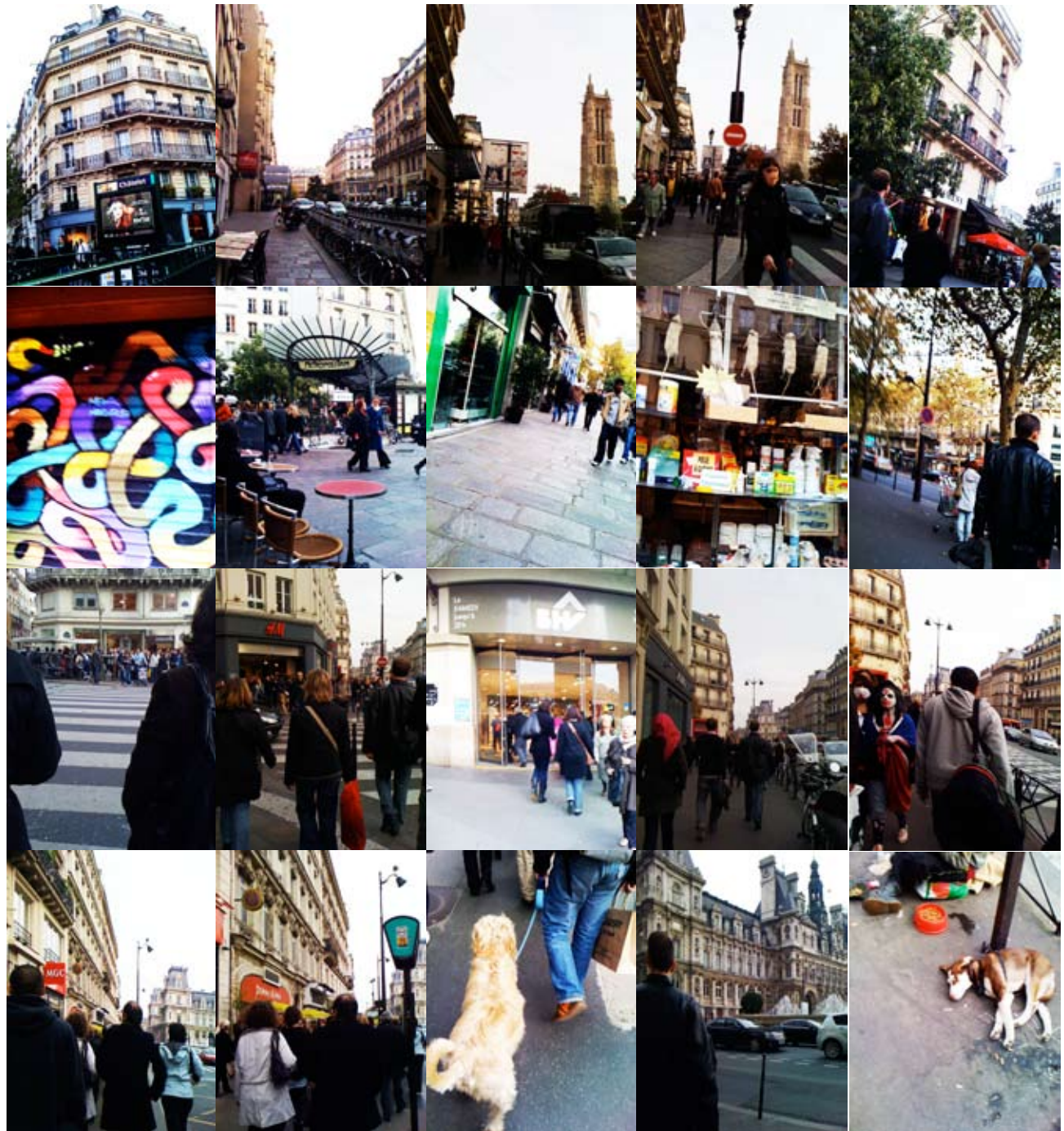


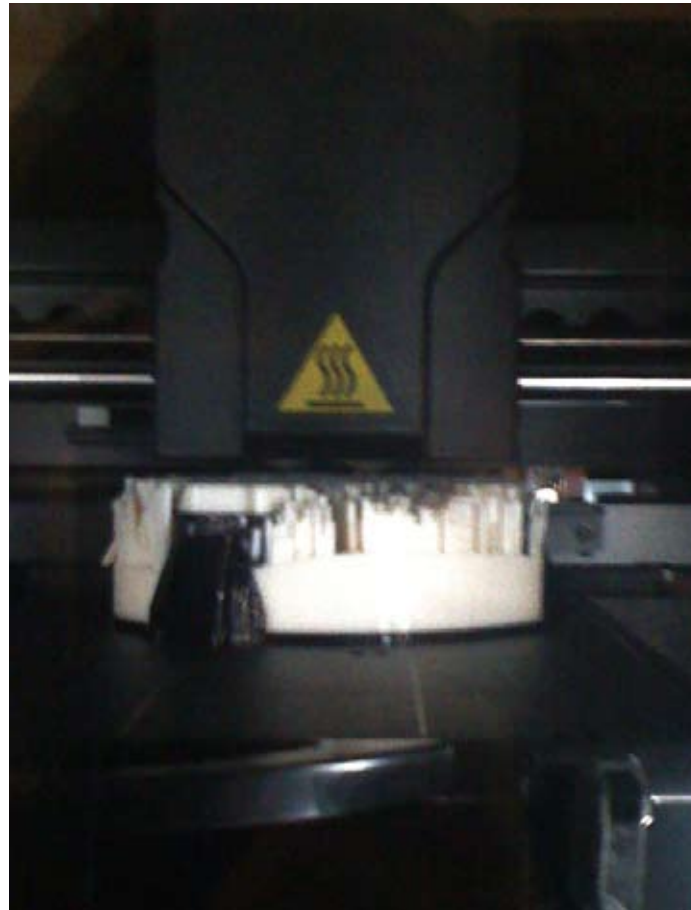
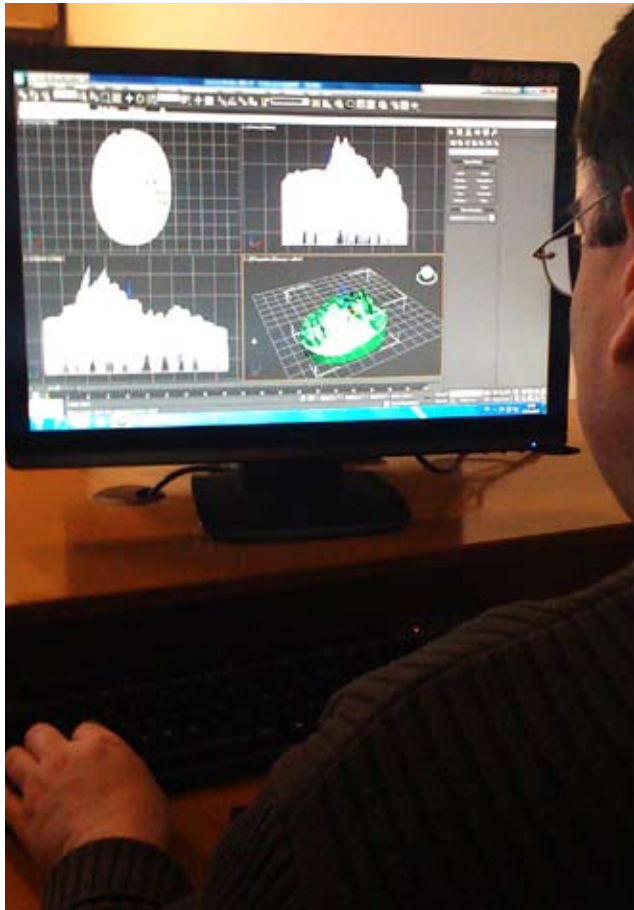
Représentation d'un trajet GPS dans le logiciel Google Earth

Sur la base de ce trajet, il s'agit de représenter l'espace environnant sous une forme qui évolue en fonction du temps que la personne a passé dans un lieu. Imaginons que nous marchions lentement, nous avons plus de temps pour observer la ville, sa forme se précise dans notre esprit, et donc dans notre mémoire. Pour regarder en détail les éléments urbains, nous restons fixes et restons alors un certain temps au même endroit. Mais si nous passons rapidement, nous n'auront qu'une vague idée de ce dont est fait cette partie de la ville, ce qui aboutit à une représentation mentale plus ou moins abstraite.

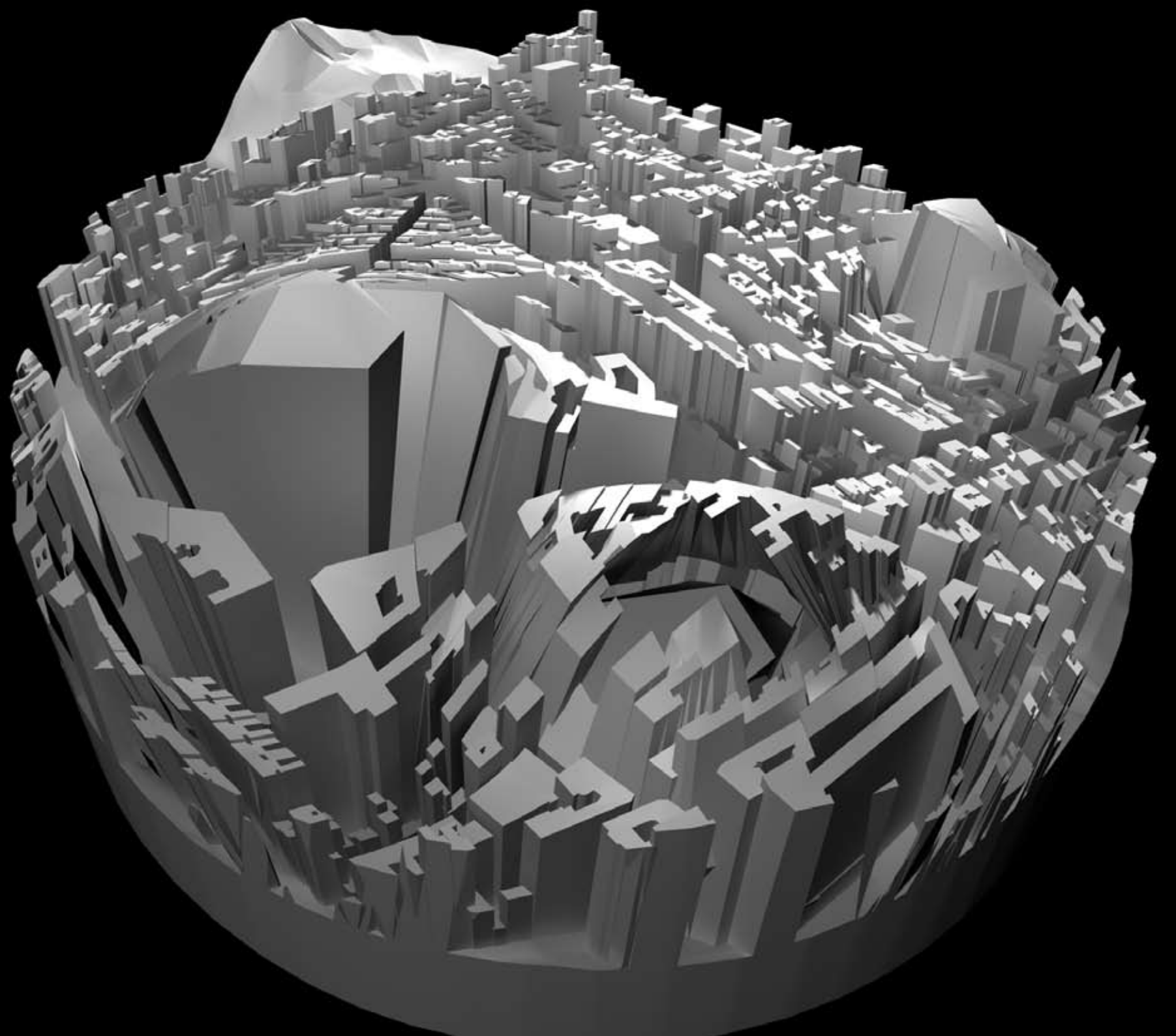


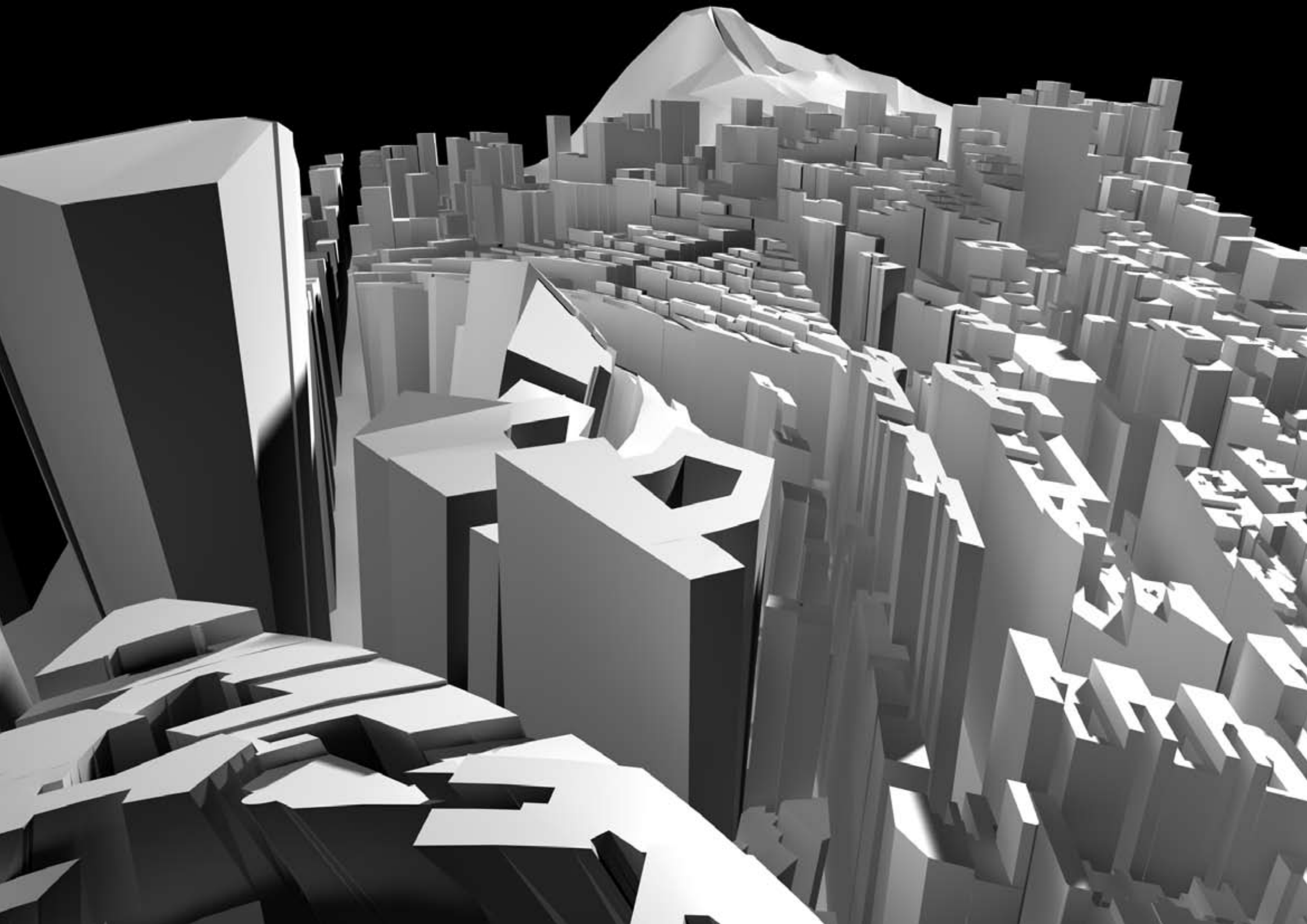
Il s'agit donc de transformer l'aspect des zones urbaines qui ont été traversées en fonction du temps qu'on y a passé. Il s'agit d'une forme d'effet loupe, comme si un grossissement était opéré et élargi certaines zones et en réduit d'autres. Prenons un exemple simple. Nous marchons dans une rue qui amène à une église que nous voulons visiter. Sur le trajet, nous regardons vaguement autour de nous pour voir des indications de direction et des noms de rues. Certains bâtiments anciens attirent notre attention à mesure que nous approchons de l'église, nous les regardons un peu. Finalement nous arrivons sur la place de l'église et nous observons bien le bâtiment. L'église apparaît comment gonflée, occupant un espace important. Les quelques bâtiments historiques le seraient aussi, mais dans une mesure nettement moindre. Quant aux autres zones, elles seraient compressées, recroquevillées sur elles-mêmes au point d'être difficilement reconnaissables.





Par représentation, il est entendu ici deux choses. La première est un environnement 3D de la ville, une simulation, qui fait l'objet d'une première phase de travail. Il s'agit de n'extraire que les bâtiments qui sont aux abords des rues empruntées, et de retravailler les modèles en fonction des temporalités du trajet. Une fois ce travail fait, il s'agit de produire un objet physique à partir du modèle 3D résultant à l'aide d'une prototypeuse 3D (ou imprimante 3D).



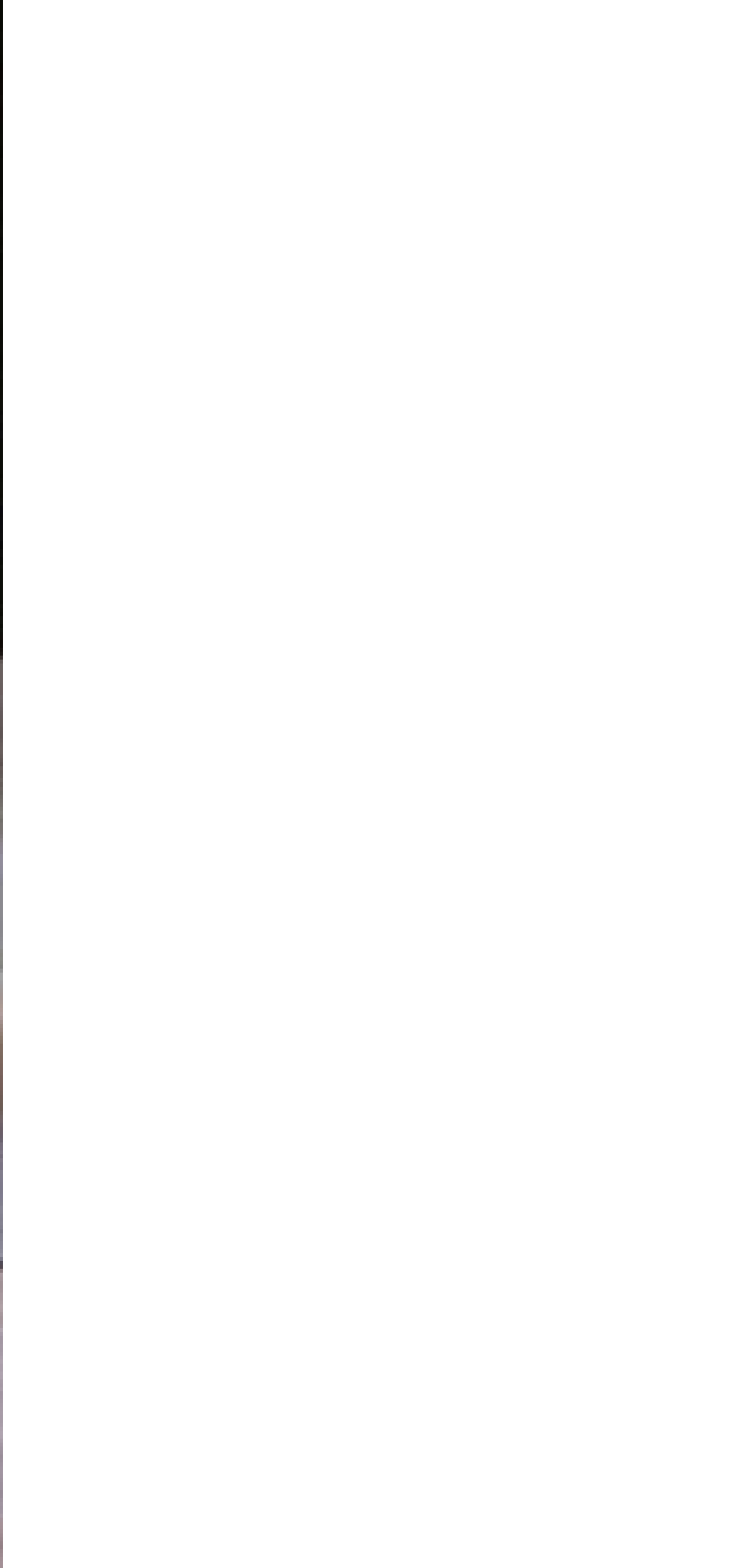




Ces objets seraient présentés sous la forme de boules à neige, comme celle que l'on trouve dans les magasins de souvenirs des grandes villes touristiques du monde entier. A chaque trajet correspondrait une boule à neige qui présenterait cette mémoire de la ville liée à un trajet particulier. Des cartes subjectives.











Contact ;
mayumi.okura@free.fr
dominique.cunin@free.fr

Sites ;
<http://mayumi.okura.free.fr>
<http://dominique.cunin.free.fr>

Paris Souvenirs a été réalisé dans le cadre du projet TerraNumerica (Cap Digital), produit par le Citu et aidé par l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nancy (mise à disposition d'une prototypeuse 3D). Conception et réalisation par Mayumi Okura et Dominique Cunin avec l'aide précieuse d'Alexandre Brugnani.

http://mayumi.okura.free.fr/wordpress/?page_id=114