

SAMPLE(S)

Que signifie archiver un lieu transitoire lorsque sa reproduction est assistée par des algorithmes?



Ancienne friche réhabilitée à Bagnolet, Le Sample est un écosystème regroupant des espaces de création et de résidences artistiques, où j'ai mon atelier depuis 3 ans. Ce lieu de vie et de programmation culturelle vit aujourd'hui ses derniers instants, menacé par une fermeture imminente au profit d'un complexe hôtelier.

Souvent soumis à des baux précaires, les usages sociaux et artistiques de ces tiers-lieux s'effacent devant les impératifs de la planification urbaine. Sample(s) naît de l'urgence de documenter cet espace avant qu'il ne disparaisse.

À l'ère de la numérisation 3D, que nous apprend la navigation immersive sur notre rapport aux archives ? En quoi les artefacts du Gaussian Splatting révèlent-ils les biais algorithmiques de la reproduction ?

Cette recherche s'ancre dans la media archaeology (Parikka) et la théorie de l'archive numérique, en abordant la reconstruction volumétrique comme terrain à explorer par le dispositif.

Capturer numériquement un lieu pour s'y déplacer modifie sa perception et transforme son statut ontologique. Le media produit un espace où la mémoire devient navigable par la technique. Sample(s) propose une archive comme milieu sensible à parcourir pour l'étudier.

Ma recherche interroge la manière dont cet archivage métamorphose notre perception de lieux vécus qui ont disparus. Contrairement à la photographie, cette technique permet de générer une expérience navigable. Le souvenir émerge de cette promenade virtuelle et de l'expérience située dans ces lieux (Harraway, 1988).

Sample(s) propose une expérience immersive dans ces espaces disparus. L'oeuvre s'appuie sur des collectes de vidéos 360 transformées en un environnement 3D par le Gaussian Splatting. Cette technologie permet une reproduction 3D photoréaliste mais génère aussi des artefacts inattendus (glitches, erreurs de calcul).

Le visiteur traverse espaces communs, ateliers d'artistes, lieux de vie. Chaque espace et portrait de résidents révèle des agencements singuliers et les traces d'une pratique artistique quotidienne. La technique fige l'espace à un instant précis, mais la spatialisation 3D ouvre une nouvelle forme d'observation : le visiteur peut ralentir, reculer, porter son attention sur des détails qui échappent au regard quotidien (Tsing, 2015). Des captations d'ambiances sonores spatialisées complètent cette navigation, réactivant une mémoire collective du lieu que la captation visuelle seule ne peut saisir.

Archive algorithmique navigable d'un lieu voué à disparaître.

Protocole de reproduction 3D et dispositif d'exploration.

Mon approche met en avant les phénomènes de glitches dans le processus technique: ses déformations, ses espaces flous qui se manifestent là où des éléments se déplacent pendant la capture ou quand on observe l'environnement en dehors de la zone d'intérêt (Vitali-Rosati, 2024). Les artefacts algorithmiques ne sont pas des erreurs à corriger, mais des traces révélatrices de ce qu'est le dispositif et de ce qu'il ne parvient pas à représenter.

Selon le déplacement du visiteur, les splats (particules composant le modèle 3D) s'écartent à son passage. Ils révèlent la nature instable de l'archive volumétrique, proche d'un souvenir qu'on peine à saisir. Ils incarnent des formes de mémoire qui échappent aux logiques traditionnelles de la documentation.

Mes choix techniques transforment aussi la scène à chaque étape : sélection du dataset, paramètres de génération, limitations matérielles rendent la reconstruction nécessairement incomplète.

En permettant de parcourir ce lieu disparu, l'installation interroge ce qui persiste et ce que l'acte d'archiver par reproduction algorithmique omet nécessairement (Cardon, 2016). L'archive fige le présent, le réel du lieu reconstitué tel qu'il existe à un instant avec. Le tiers-lieu disparu devient ainsi une archive navigable et observable sous de nouveaux angles de vue.

Ma démarche de recherche à travers la pratique (Glicenstein, 2024) explore le potentiel du Gaussian Splatting (technologie de reconstruction volumétrique photoréaliste encore émergente dans le champ artistique) comme dispositif capable de transformer notre rapport à la mémoire des espaces.

Le développement procède par itérations : chaque reproduction 3D expérimente un espace différent du Sample (atelier, cuisine collective, salle de concert) et révèle ce que documenter un lieu de cette manière transforme.

Sample(s) montre que reconstruire un lieu par Gaussian Splatting ne produit pas une documentation neutre, mais une archive navigable qui transforme notre perception de l'espace disparu et notre rapport à sa mémoire. Les techniques développées ici (captation vidéo 360°, reconstruction volumétrique, navigation audiovisuelle interactive) sont applicables à d'autres lieux transitoires voués à disparaître.

SAMPLE(S)

Ancrage théorique, contribution méthodologique et positionnement Artiste-Chercheur

Archives et mémoire numérique

Cardon, D. (2016) 'Deconstructing the Algorithm', Data & Society Working Paper.

Parikka, J. (2012) What is Media Archaeology? Cambridge: Polity Press.

Glitch et artefacts numériques

Menkman, R. (2010) The Glitch Studies Manifesto.

Vitali-Rosati, M. (2024) Éloge du bug. Paris: La Découverte.

Les glitches, ces moments où les algorithmes tremblent, Axel Meunier; Donato Ricci; Dominique Cardon; Maxime Crépel

Savoirs situés et enquête

Haraway, D.J. (1988) 'Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective', Feminist Studies, 14(3), pp. 575-599.

Haraway, D. (2016) Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press.

Latour, B. (2004) 'How to Talk About the Body? The Normative Dimension of Science Studies', Body & Society, 10(2-3), pp. 205-229.

Tsing, A.L. (2015) The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins. Princeton: Princeton University Press.

Recherche-crédation et méthodologie

Glicenstein, J. (dir.) (2024) Recherche-crédation, Marges, n°39. Presses Universitaires de Vincennes.

CONTRIBUTION MÉTHODOLOGIQUE

SAMPLE(S) interroge ce que produit une archive volumétrique d'un lieu voué à disparaître. En appliquant le Gaussian Splatting à un terrain situé (ici Le Sample, Bagnolet) le projet développe un protocole d'observation critique : les artefacts générés (déformations, zones d'instabilité, glitches) ne sont pas traités comme des erreurs à corriger mais comme des indices des logiques et des limites du système de reproduction. Ancré dans la media archaeology (Parikka) et la théorie des savoirs situés (Haraway), ce travail contribue à une méthodologie de l'archive volumétrique critique applicable à d'autres lieux transitoires menacés.

Développement d'un protocole d'archivage volumétrique appliqué aux lieux transitoires.

Le protocole articule :

- Captation vidéo 360° comme dispositif de constitution du terrain.
- Reconstruction volumétrique (Gaussian Splatting) comme procédure de modélisation algorithmique de l'espace.
- Navigation interactive comme modalité d'exploration et de production de connaissance.
- Analyse des artefacts algorithmiques comme indices des logiques et des limites de la reproduction volumétrique.
- Portraits des résidents : documenter les présences et les pratiques que la reconstruction volumétrique ne peut reconstituer

COLLABORATION À LA RECHERCHE

Positionnement artiste-chercheur : archive volumétrique et media archaeology.

Approche : prototypage comme protocole d'investigation critique.

ce que j'apporte

→ captation 360° et reconstruction volumétrique (gaussian splatting, photogrammétrie)

→ observation, analyse et documentation des artefacts algorithmiques

→ prototypage de dispositifs de navigation spatiale interactive

je cherche des contextes de recherche où ces compétences peuvent s'articuler à des questions en cours, ponctuellement ou sur la durée.