# Art Planétaire de Stéphan Barron
# Internet + application mobile tablettes numériques
# Editions Rien de Spécial® 2013

« L'*Art Planétaire* prend la Terre comme matériau de réflexion et d'émotion artistique, il utilise les technologies des télécommunications pour rendre perceptible les distances et l'espace géographique.
Cet art explore les émotions et l'imaginaire de la distance et s'insère dans une interrogation sur la mondialisation, ses conséquences humaines et environnementales.

Une dimension de l'aventure de Stéphan Barron est d'éveiller à une conscience plus vaste de notre planète. »

Edgar Morin

*Art Planétaire* permet de comprendre l'articulation entre les formes d'art du XXème siècle et les formes de l'art numérique : le passage des arts analogiques (art vidéo, art contemporain) aux arts numériques, mais surtout l'invention de l'art global, l'*Art Planétaire*.

*Art Planétaire* rassemble 33 œuvres interactives exprimant 33 œuvres ou des projets inédits d'*Art Planétaire* ou d'art vidéo, réalisés par Stéphan Barron de 1984 à 2013.

Cette œuvre multimédia pour internet et sur tablette (Ipad, Android) est une sorte de boîte en valise (comme celle de Marcel Duchamp) collectant l'essentiel de ses archives.

«Stéphan Barron occupe, en Europe, une place éminente dans une définition spatio-temporelle de l'image vidéo».

Pierre Restany in *Le monde de l'art en 1995*

« For Stéphan Barron, technoromanticism is a spiritual quest in the area of technological art ».
Frank Popper, *Contemporary artist*, 5th edition

« À notre époque de technologie galopante, le *Technoromantisme* a le mérite de poser la question capitale de la lecture du progrès à travers une vision planétaire qui débouche sur un engagement écologique radical.

Cet *Art Planétaire* s'inscrit naturellement sur « l'autre face de l'art » de notre siècle, dans une perspective qui va de Marcel Duchamp à Yves Klein pour déboucher sur les arts technologiques et le «netart».

Le *Technoromantisme* thématise l'alliance de l'imaginaire artistique et des utopies écologiques dans le contexte technoscientifique. Une alliance urgente en ce début de millénaire chaotique et incertain. »

Pierre Restany

Le sommaire sonore d'Art Planétaire

*Art Planétaire* est conçu pour une diffusion on-line sur le web et pour une application pour tablette, ces deux formes sont gratuites et accessibles à tous.

Peut-être la tâche la plus urgente de chacun, depuis le premier réveil de la conscience d'enfant jusqu'aux dernières pensées du mourant, c'est de «penser la Terre». Par là j'entends inclure toute la planète dans le royaume de la conscience. En fait, ajouter au sens du moi une série d'images de la Terre comme éléments constitutifs du cœur et de la substance de l'individualité. Si la survie impose des priorités à l'individu, il devrait en être de même pour la nouvelle conscience collective et connective que nos technologies créent autour de nous. La nouvelle priorité d'une population toujours croissante, plus au moins en contact et en harmonie par le biais des communications planétaires, mais menacée de dissension et d'un épuisement des ressources vitales, c'est d'arriver à une nouvelle image du moi. Cette image devrait aller au-delà de la peau, au-delà du point de vue unique que chacun porte avec soi comme référence permanente de sa position dans l'espace. […]

Dans la plupart des œuvres d'art global, il y a  une réelle tentative de renverser la relation contenu/contenant entre l'homme et la planète. On y trouve, de plus, d'autres caractéristiques qui ont une affinité avec l'œuvre d'artistes d'un domaine complètement différent, celui de l'art des communications. Des artistes tels Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, Roy Ascott, Tom Klinkowstein, **Stéphan Barron**, Don Forresta, Hiroshi Ishii, Jeffrey Shaw, et, jusqu'à un moindre degré, Fred Forest, des penseurs et des concepteurs tels Roy Ascott encore, Pierre Lévy, Jean-Marc Philippe, Howard Rheingold, Steward Brand, Lynn Margulis, Joel de Rosnay, Peter Russell, Frijthoff Capra, Theodor Roszak et un nombre largement croissant de gens, beaucoup d'entre eux sur l'Internet et le World Wide Web, tous partageant avec l'art global le goût d'une sensibilité planétaire sans pourtant se laisser prendre dans les pièges et le mysticisme facile du Nouvel Âge.

Derrick de Kerkhove* in «Penser la Terre: sur l'art global».

***Art Planétaire*** **est un oeuvre-édition d'artiste en ligne et sur tablettes associant la création sonore et tactile multimédia. Tactilité sonore.**

La version en ligne créée avec Flash associe le son et la navigation, l'application pour tablettes a une ergonomie spécifique et nécessite une complète reprogrammation en html 5.

Une dimension importante de ce multimédia est de rassembler des créations originales interagissant avec des données prises sur la Terre via le web.

Stéphan Barron a opté pour une navigation sonore dans le multimédia : le sommaire est un ciel de nuages sonores donnant accès à des projets multimédia. L'accès au texte est possible dans un second temps, renforçant une navigation non linéaire et intuitive, et insistant sur le fil conducteur latent dans la démarche de Stéphan Barron : la perception sonore.

Deux versions des multimédias sont présentes : une version française et une version anglaise , permettant ainsi une diffusion internationale.

Navigation intuitive et artistique. Les options de navigation font rapprocher ce multimédia d'un jeu labyrinthique.
De nouvelles formes d'interaction sont explorées (flèche se transformant en doigt sur les zones actives, etc...), afin de rendre la navigation plus minimaliste, et plus intuitive.
Le livret permet à l'utilisateur même non confirmé en informatique d'avoir un accès progressif, en lui donnant des clefs de lecture pour cette navigation nouvelle.

Thaon/New York
Transmission satellite - 1987

*Art Planétaire* contient aussi des textes liés à l'art technologique.

Une centaine de textes, soient plus de 600 pages avec illustrations couleurs : textes théoriques, textes critiques ou articles de journaux.
Les critiques ou philosophes suivant ont donné des textes souvent inédits :
Roy Ascott (GB), Théo Barbu (F), Paul Brown (AUS), Laurent Benoit (F), Augustin Berque (F), Anna Capella (E), Mario Costa (I), Jean-Paul Fargier (F), Vilem Flusser (Br), Jürgen Engel (D), Fred Forest (F), Edmond Couchot (F), Jacques Donguy (F), Derrick de Kerckhove (CDN), Antonin Kosik (T), Markus Müller (D), Louise Poissant (CDN), Pierre Restany (F), François Terrasson (F).

Les ouvrages de Stéphan Barron sur l' *Art Planétaire* et la genèse du Technoromantisme , soient plus de 900 pages écrites par Stéphan Barron sur sa démarche.

Le support de livre numérique permet une recherche par mot-clef. Ils peuvent exporter ces textes, les imprimer, facilitant ainsi l'utilisation de ces textes.

# Diffusions : expositions, diffusion.

**Distribution nationale et internationale**

*Art Planétaire* est accessible en ligne et est diffusée sur Apple Store. Cette diffusion doit être complétée par des expositions ou des diffusions dans l'espace publique, à la fois pour des raisons artistiques mais aussi pour des raisons de diffusion et de promotion des supports internet et mobiles

**Expositions et vidéoprojections**

Cette oeuvre est conçue pour une utilisation privée sur deux supports, internet et les tablettes numériques (édition), mais elle sera complétée par des diffusions sous forme d'installations interactives : **expositions en centre d'art et diffusions en vidéo-projection sur des façades de bâtiments**.

Il peut être montré en tout ou partie sous forme d'installations cherchant des informations en temps réel sur le web : voir les oeuvres incluses AURA_CLIMA, COM_POST, LE BLEU DU CIEL, O-O-O, SITE_NON-SITE.

Traits - 1989/2013 - Projet d’exposition au 104

# Partenaires

## DEVELOPPEMENT DU PROJET JEAN-FRANÇOIS VIAL Modulaweb

Notes sur la faisabilité technique :

Stéphan Barron a trente ans d'expérience dans le domaine des arts technologiques spatialisés à l'echelle planétaire par les télécommunications, avec la réalisation d'œuvres très complexes comme *Thaon/New York*, ou plus récemment *o-o-o* et *Contact,* œuvres combinant la programmation sur Processing, internet et électronique.

Le site web est développé sur Flash, nous avons des corrections et des optimisations (partie vidéo) à réaliser pour le mettre en ligne à l'automne 2013.

L'application mobile sera progressivement déployée sur terminaux Android, puis iOS, enfin, si cela semble nécessaire Windows Phone.
L'utilisation de technologies ouvertes et libres, basées sur HTML5 et Javascript déjà employées au sein même du projet Boussole (édité par Mandarine et Modulaweb) permettront un développement souple et aisé, à la fois d'une application mobile, mais aussi d'une application web de présentation des œuvres, soit sur un mur d'image (projection) soit sur des écrans interactifs ou depuis n'importe quel navigateur.

Ces problématiques techniques et esthétiques sont propres à un art du mouvement géographique et à l'imaginaire de l'espace (art planétaire, art global).

Préparation des sources sonores : Christophe Héral, Erables Production
Vidéos : Cyril Delannoy, Sylvain Chaux, Heure Exquise!
Photographies : Charlie Bonnalack, François Labastie, ...
Traduction : Pierre-Miville Deschènes
...

Le nouveau voyage de Stéphan Barron - 2011

# Annexe
## Description succincte des scénarios multimédias

**Note d'intention : tactilité sonore**

*Art Planétaire* rend compte de la démarche de Stéphan Barron, mais c'est avant tout une œuvre d'art multimédia qui exprime sa démarche globale et chacun de ses projets avec leur expression propre.
L'application poursuit les mêmes intentions à l'œuvre dans les documentaires ou dans le cédérom de Stéphan Barron de 1999 qui sont avant tout expressifs et artistiques : ils sont autant des œuvres d'art que des documentaires didactiques.

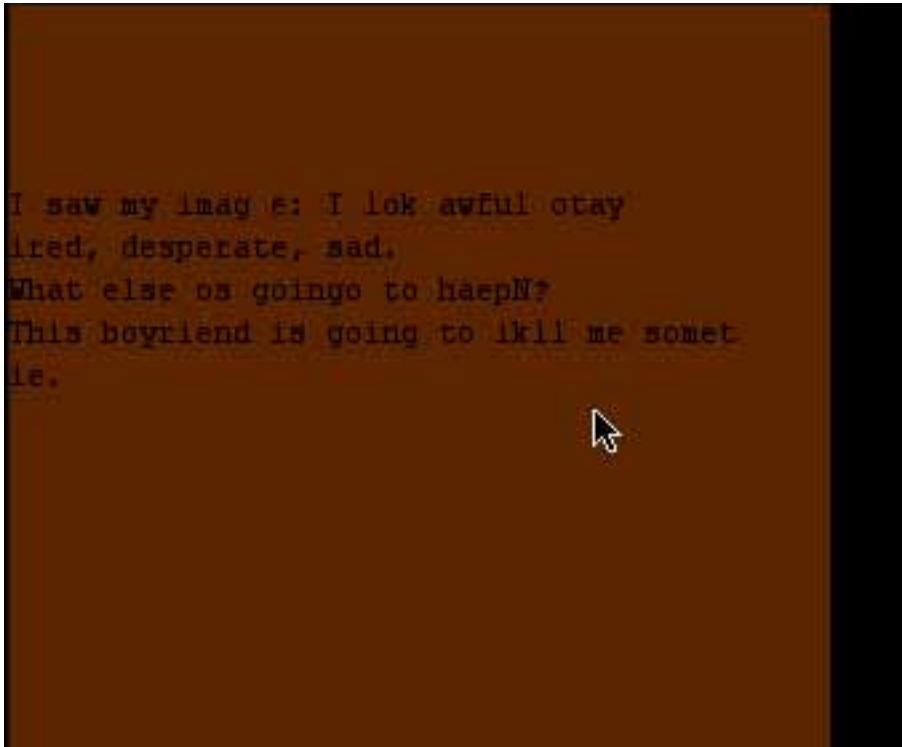
*Art Planétaire* n'est pas la juxtaposition, ni même l'organisation de ses éléments constitutifs : textes, images fixes, vidéo, son... c'est une création multimédia.
L'application cherche à inventer l'interactivité spécifique de ce support sans répéter des habitudes des média précédents, et sans se laisser piéger par « l'évidence » du logiciel : une évidence du logiciel serait de croire qu'il faut que l'utilisateur clique quand il choisit. Une autre « évidence » d'utilisation, habitude déjà prise dans tous les multimédias, est de <u>surligner</u> tous les liens menant à d'autres informations, d'autres « branches de l'arborescence ».
Pour sortir d'une hierarchisation liée à l'arborescence et à une navigation textuelle, le sommaire général est un sommaire sonore.

Sommaire général :
Le sommaire est sous la forme d'un ciel de nuages, quand on fait passer la souris sur un des 33 nuages-zones-actives, on entend le son associé au projet : son souvent issu des bandes vidéo collectées sur ce projet, et qui l'exprime le mieux. On peut ensuite choisir de cliquer sur tel ou tel nuage pour entrer dans le projet sélectionné.

Dans chacun des 33 multimédia :
Ensuite on arrive dans chaque projet, qui est exprimé en utilisant différentes possibilités du multimédia adapté à chaque œuvre. Le titre du projet, et l'explication de cette œuvre viennent ensuite: si l'utilisateur le souhaite, en cliquant sur un logo en forme de nuage.
Cette recherche par « tâtonnement » dans le son est une dimension essentielle, une forme de tactilité sonore.

Zones pièges : nous utilisons aussi beaucoup dans le multimédia le déclenchement de l'interaction par le passage de la souris sur une zone active. L'utilisateur, n'a pas à cliquer sur une zone active, mais en passant dessus, il « tombe » dans le son, il est entraîné dans l'étape suivante, ce qui dynamise la lecture, et la transforme en « jeu périlleux ». Cela poursuit l'idée de liens cachés présents dans de nombreux multimédia d'artistes. Mais je préfère à l'idée d'une navigation volontaire, celle d'une navigation involontaire, plus intuitive : l'idée de « zones pièges » renforce chez l'utilisateur le sentiment d'être dans un labyrinthe dans lequel il doit naviguer, les sens en éveil.

Dans chaque projet (sauf exception) un accès est possible :
- au titre et à la description du projet (logo nuage).
- à des photos d'exposition (logo carré bleu).
- aux textes de Stéphan Barron sur ce projet (logo DOC).
- aux textes de critiques (logo TXT).
- à des fragments vidéo (logo cercle bleu).




*com-post* - netart - 2000

Quelques esquisses scénarios des multimédias (ils deviennent plus complexes dans les développements et sont adaptés aux deux supports différents, le web et la tablette tactile).
Le dossier source des éléments assemblés et retrav contient 7997 éléments pour une taille de 29,44 Go.

1 - Thaon / New York
Une publicité sur le projet réalisée en photocopie polychrome est la page d'accès. Elle est divisée en zones actives qui permettent d'accéder à des collections d'images fixes (15+4+14+11+7+11+8+6+6+2)= 84 photos. La zone rose donne accès à la vidéo Thaon/New York.
Sur le passage de chaque zone, la souris disparaît.
Le carré bleu (expos) donne accès aux 3 polychromes multiples.

2 - Orient Express
Animation qui fait se succéder les 50 Polaroïds du projet. De Paris à Budapest : 25 images. Et de Budapest à Paris : 25 images.
Si on fait glisser la souris sur ces Polaroïds, on passe aux images numériques associées à ces polaroïds, et donc à une succession des images numériques. au total 100 images + photos d'expositions : 10 images.

3 - Berlin - Pékin
3 Zones sonores
Zone1 : au dessus du mur : si roll over = voix de Sylvia Hansmann en allemand (Le texte allemand est un texte de Christa Wolf sur la catastrophe de Tchernobyl).
Si clic Images de Berlin.
ordre des images : 37, 9, 6, 7, 8, 13, 12, 15
Zone 2 : Zone intermédiaire du rouleau sur le mur : ROLL over = mélange des deux voix : mélange des deux voix = zone 2 intermédiaire.
Images associées : BERLIN en NB. Ordre des images : 22, 23, 24, 26, 25, 27
Zone 3 : Zone du bas (graphiti chinois) : si roll over = voix chinoise sur la Grande Muraille. Si clic Images de muraille CHINE.
ordre des images : nb21, 14, 13, 15, 16, 18, 17, 20

4 - Traits
La carte d'Europe en monochrome bleu.
Le passage de la souris le long du Méridien, fait apparaître successivement les différents lieux où nous nous sommes arrêtés. En cliquant sur ces noms de lieux, on fait apparaître les photos prises en ces endroits.
Ensuite apparaît une juxtaposition de 8, 16, ou 24 télécopies réalisées sur ce lieu, que l'on peut faire glisser à l'aide de la souris.
(le scénario complet de ce projet fait 6 pages et scénarise + de 300 éléments)

5 - Autoportrait
La flèche d'AUTOPORTRAIT tourne (animation). Le plan de l'électronique d'AUTOPORTRAIT, sur lequel se trouvent le clavier avec les 8 chiffres des fréquences vocales, est surimposé à cette animation. En cliquant sur un de ces chiffres, on fait s'immobiliser la flèche dans la direction géographique correspondante. L'imagette vidéo de l'action dans la Ville de Caen, dans les cabines téléphoniques apparaît. Quand on clique sur l'écran, le film est interrompu et apparaît le schéma électronique d'Autoportrait.

6 - Les plantes de mon jardin
L'utilisateur peut feuilleter mon agenda pendant ce projet lié à ma vie quotidienne. Les dates et heures d'expédition des télécopies sont identifiées par des logos du projets. En cliquant sur ces logos-dates on fait apparaître la télécopie. A partir de ces télécopies, on peut soit passer à la télécopie suivante ou précédente, soit à la situation géographique de la télécopie dans le jardin. De la situation géographique, on peut ensuite accéder à des fragments vidéo ou des photos.
72 éléments : photos, fax, films.

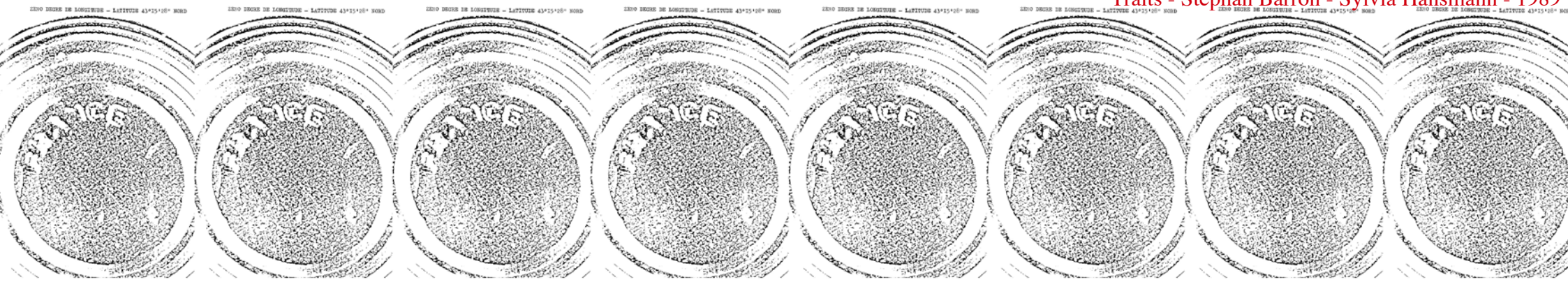
7 - A perte d'entendre
L'utilisateur arrive sur un écran noir. Huit zones sensibles y sont disposées en ellipse, dans les huit directions du projet. Quand la souris passe sur une de ces zones,la souris se transforme en un pixel. on doit cliquer pour y entrer... cela déclenche le son de la discussion en talkie-walkie enregistré dans cette direction, puis à la fin du son (dix à trente secondes), le polaroid pris dans cette direction s'affiche puis le polaroid secondaire.

8 - Le Bleu du ciel
Sur la scène l'axe des x = TOULON (NORD). Axe des y = TOURCOING (SUD).
Plus les x ou y montent plus le ciel est bleu... ainsi en fonction de la position de la souris, on peut faire varier la couleur de la scène

9 - Le Jour et na nuit.
Faire une moyenne de deux images du ciel prises sur internet (webcam d'Australie et webcam d'Amérique du Sud).
Alternative : interpoler deux images extraites d'un moteur de recherche ; images répondant au mot-clef "ciel" (ou "clouds") et image répondant au mot-clef "nuit".

10 - Ozone
Successivement recherche aléatoire de 2 sons dans les sons du projet. Association des mesures qui s'affichent à l'écran.

Traits - Stéphan Barron - Sylvia Hansmann - 1989




# MERIDIEN

12 - Eurotunnel
Une animation fait se déplacer  les bouées du projet (nombre à définir), sur la carte marine de la Manche, jusqu'à leur rencontre avec la terre ferme. A la fin de l'animation, l'utilisateur peut faire glisser la carte à l'aide de la souris. Les bouées se déplacent lentement de façon aléatoire (tout en restant sur la mer!) et s'arrêtent au contact de la côte...

13 - Le pouvoir des fleurs
La scène est le scann d'une moquette verte. Le son assourdissant d'une tondeuse, lui impose de trouver une solution d'urgence pour sortir de cet enfer. Une zone sensible déclenche des sons d'oiseaux dans la ville. En cliquant dans cette zone sensible cela donne accès à un tournesol qui se découvre, ou apparait en spirale. Chaque pétale du tournesol donne accès à une photo de la bordure, permettant d'introduire l'idée d'un temps cyclique.

Vidéos ou installations vidéos : scénario commun aux vidéos : On arrive sur la scène. L'utilisateur clique sur cette image qui lance la vidéo, une fois la vidéo lancée un nouveau clic sur la video arrête le défilement. S'il clique sur le carré bleu (expo) ou sur le logo nuage (description) la vidéo peut continuer en dessous ou s'arrêter. Chaque vidéo ou installation vidéo a une présentation spécifique.

14 - Baltique
15 - New York
16 - Mur
17 - Dans la chaleur des concepts :
18 - L'espace d'un jour : l'écran est séparé en trois imagettes vidéo, qui sont déclenchées simultanément par le passage de la souris sur une de ces imagettes.

19 - Signes de temps
L'utilisateur dévoile au hasard un des 7 marbres, en effaçant avec la souris le sable qui le recouvre.

20 - HOMMAGE AU CHAOS : scénario d'œuvre vidéo, et accès à des photos d'exposition.

21 - COM-POST : nouvelle version de l'œuvre web com-post. Accès aux captures d'écran de la première version de 2000 à 2006.

22 - PRIERES : on arrive sur une photo de maquette de l'exposition, à partir de ces 3 images en cliquant sur les images (ou zones) définies

dans les «scènes interactives», on accède aux 14 images de l'installation.

23 - CORPS@CORPS affichage interactif de l'œuvre pour téléphone portable de 2004.

24 - CORPO@CORPO affichage interactif de l'œuvre pour téléphone portable pour la Biennale de Venise en 2005.

25 - FUSIL : reprend l'animation de l'œuvre en ligne "fusil.biz"

26 - CONTACT
La scène est l'image de fond ROUGE: «terre_chaude_rouge.jpg». La «main droite rge» est placée en deux endroits (qui figurent les deux lieux de l'installation CONTACT). Ces deux mains sont visible dès le début de l'animation. La souris est remplacée par l'image «dess_ main_dte_sy_rge». Quand on clique avec cette souris custom sur la main de dessous la terre devient bleue comme une tache qui gagne en cercle toute la scène. Ce changement de couleur (d'image rouge en bleu) part de la main qui n'est pas touchée mais de celle qui est distante.

27 - O_O_O
Version installation; transforme en voix chantées les mesures récoltées en temps réel :
- de l'ozone venant du satellite GOME qui tourne autour de la terre.
- de la pollution par l'ozone captées dans le lieu d'exposition.
Pour la version édition, et pour se substituer aux captations temps réel de l'ozone (nécessité d'un capteur) des données types peuvent être archivées.

28 - WYFY : scénario vidéo et accès à des images fixes de la performance WYFY à la Biennale de Lyon.

29 - SITE_NON-SITE : installation architecturale dans le site remarquable du Chaos en Normandie (2 textes écrits sur ce projet par Anne Cauquelin et publié dans ses livres). Dans les fenêtres d'une grange sur une falaise en Normandie un nombre égal de lampes à la température à Uluru (Australie) s'allument (si 25° alors 25 lampes). La témpérature est prise sur le web à l'aéroport de Yulara à quelques kilomètres d'Uluru.

30 - Aura_clima : En fonction du point d'où se connecte l'internaute, l'écran se transforme en deux zones monochromes, correspondant à la « couleur-température » du globe terrestre où il se trouve, et à la « couleur-température » de la zone située à l'antipode de son point de

connexion.
Nous créons un modèle de la Terre en 3D qui répertorie en temps réel par internet les températures à la surface du globe. Ce modèle transforme ces températures en couleurs.

31 - Transports : présentation multimédia du projet sur l'odorat.

32 - Le nouveau voyage - 2011 : Stéphan Barron se propose dans *Le Nouveau voyage* de suivre les pas de son arrière grand-père, l'écrivain Louis Barron, dans le Languedoc-Roussillon. 110 ans après les voyages de son aïeul, empruntant les mêmes chemins, Stéphan Barron actualise, revit, revisite, réinvente avec émotion ce parcours. Cette œuvre utilise les téléphones portables et leurs fonctions GPS pour en faire un audioguide géographique. Le multimédia met en forme une version réalisée avec google earth reliant le lieu géographique à des sons ou des textes.

33 - Monochromes - 2013 - réalisée au FRUC, cette oeuvre consiste à proposer des expériences de visualisation mentale en état sophrologique. Le multimédia reprend les lentes modifications monochromes le long du texte de cette oeuvre. Elle peut également être utilisée en installation.

*o-o-o* - Stéphan Barron - 2008

# BUDGET

| | | |
|---|---|---|
| Dépenses | | |
| Préparation des sources sonores et vidéo | 500 | |
| Traduction | 500 | |
| Droits d'auteur et production par Stéphan Barron | 4 000 | |
| Programmation Informatique Internet | 4 000 | |
| Programmation html 5 pour tablettes | 4 000 | |
| Amortissement Matériel et Licences d'utilisation | 1 000 | |
| Organisation, communication et diffusion, textes critiques | 1 000 | |
| Amortissement Matériel et Licences d'utilisation | 1 000 | |
| Accompagnement des tests utilisateurs, | 1 000 | |
| Maintenance et suivi ultérieur | 1 000 | |
| Divers production et gestion du projet | 1 000 | |
| | TOTAL | 19 000 |
| Recettes | | |
| Erables production | 500 | |
| Stéphan Barron | 5 000 | |
| Association Rien de Spécial | 6 500 | |
| Aide à l'édition Numérique du CNAP | 7 000 | |
| | TOTAL | 19 000 |

Monochromes - Stéphan Barron - 2012