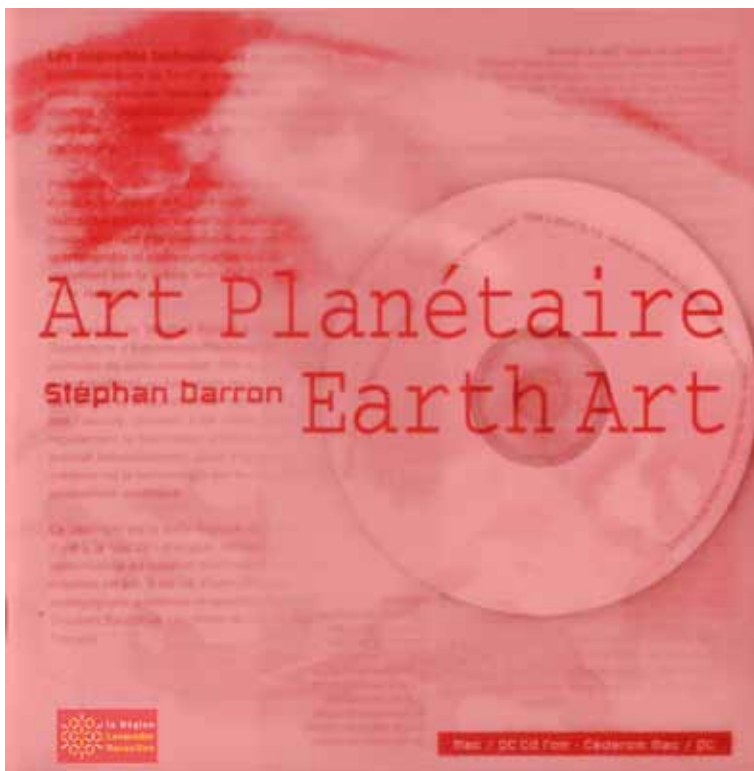


DVD rom « Art Planétaire 2.0 » de Stéphan Barron Editions Rien de Spécial® 2010

Production multimédia (32 œuvres interactives), installations, édition, distribution.

Diffusion sous la forme de conférences et d'installations en Île-de-France, à l'étranger (ZKM) et en France.
Librairie de la Maison Rouge (Bookstorming), Florence Loewy, CNEAI, Maison des Métallos...

Diffusion sous la forme d'une édition à 1500 exemplaires.
Diffusion d'une version en ligne.



Nouveau texte introductif
par Annick Bureau
la spécialiste du multimédia en France.
(rédactrice de la typologie des
œuvres d'art multimédia, auteur,
commissaire)

ART PLANETAIRE 2.0

Premières recherches graphiques pour l'édition du DVDrom.
Calque transparent imprimé rouge
ou teinté dans la masse (rouge chromatico).

Art Planétaire 1.0. Cédérom d'artiste. 1999
19 projets. Diffusion 1500. Bourse d'aide à
l'édition du FIACRE - Paris.



Résumé du projet : Stéphan BARRON a édité en 1999, après cinq ans de travail, un des premiers cédéroms d'artiste.

Ce cédérom est décrit dans de nombreux ouvrages en France et à l'étranger (Dictionnaire Larousse des Arts et Nouvelles Technologies de Florence de Mérédiéu...).

Ce cédérom rassemblait **19 multimédia réécrivant sous forme interactive 19 œuvres** de Stéphan BARRON, une sorte de boîte en valise (comme celle de Marcel Duchamp) collectant l'essentiel de ses archives.

Ce cédérom qui avait reçu le soutien du FIACRE à Paris a été diffusé à 1500 exemplaires.

Développé sur le premier logiciel multimédia, Director, il est devenu illisible sur les ordinateurs actuels.

Le format des écrans a évolué vers la haute définition, le format DVDrom s'impose, permettant d'inclure plus d'informations photographiques et vidéo en haute qualité.

Nous avons entamé avec une équipe de cinq personnes (plus des collaborations ponctuelles extérieures), depuis décembre 2008, une nouvelle version sur Flash. Cette nouvelle version demande un an de travail à plein temps.

La version 2.0 va inclure 13 nouveaux projets faisant passer à 32 le nombre d'œuvres multimédia incluses dans l'œuvre globale.

Ces 32 œuvres correspondent à 32 réalisations de 1984 à 2009. Ce DVDrom 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 du netart dans une perspective de l'art global, l'art planétaire.

La version 2.0 nécessite de refaire tous les éléments des 19 premiers multimédia (images, vidéo, textes, sons) à leurs sources.

Les images sont renumérisées en haute définition et leurs nombres augmentées (passage du format 400 x 600 pixels au format 1080 x 1920). Le recadrage et le calibrage colorimétrique est refait par Stéphan Barron.

Les vidéos sont renumérisées en haute définition et les bandes sonores sont refaites en studio aux standards qualitatifs actuels.

De nouveaux sons viennent également s'ajouter, les textes complétés par plus de 600 pages nouvelles...

Les scénarios des 19 premiers multimédia sont modifiés ou remplacés par des nouveaux scénarios soit pour une lecture plus aisée, soit pour ajouter une interactivité avec internet en temps réel (œuvres *Le bleu du ciel, le jour et la nuit, Site_non-site, o-o-o...*).

Le cédérom est conçu pour une utilisation privée (édition) et une **diffusion sous forme d'installation interactive (exposition)**.

Edition / livret d'artiste : «Art Planétaire 2.0» (OPTION AU BUDGET).

Le design graphique du DVDrom est conçu par Stéphan BARRON en collaboration avec le graphiste Eric Rigollaud : couverture en calque imprimé rouge ou calque rouge teinté dans la masse (chromatico). Le texte est imprimé en rouge.

L'idée de ce livret est de rendre un livre d'artiste accessible à tous.

Rabat conçu par Stéphan Barron pour y loger le DVD.

1500 exemplaires du livret.

sans cette option d'impression, un livret sera édité (mis en ligne ou édité à quelques exemplaires).

Description du DVDrom :

Le DVDrom « Art planétaire 2.0 » est un DVDrom d'artiste combinant la création sonore sur le multimédia avec la présentation interactive. Une dimension essentielle de ce multimédia est de rassembler des créations originales interagissant avec des données prises sur la Terre via le web (association du Off-line et du On-line).

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 dans ce DVDrom : **une version française et une version anglaise , permettant ainsi une diffusion internationale.**

Les options de navigation déconcertent l'utilisateur en faisant rapprocher ce multimédia d'un jeu labyrinthique. Les standards de navigation des multimédia ont été volontairement évités (flèche se transformant en doigt sur les zones actives, etc...), afin de rendre la navigation plus minimaliste, mais aussi pour s'opposer au « formatage » de l'intuition imposée par les logiciels.

Le catalogue permet à l'utilisateur même non confirmé en informatique d'avoir un accès progressif au DVDrom, en lui donnant des clefs de lecture compensatrice à cette navigation inhabituelle.

Ce DVDrom 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 de haute qualité pour ce cédérom, 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 utilisateurs du DVDrom peuvent avoir accès dans ces textes à une recherche par mot-clef, grâce au logiciel Acrobat Reader. Ils peuvent exporter ces textes, les imprimer, facilitant ainsi l'utilisation de ces textes.

Dans le DVDrom, la thèse de Stéphan Barron « Art Planétaire et Romantisme Techno-écologique » et son HDR « L'Art Planétaire, genèse d'un Technoromantisme dans l'Art Contemporain au tournant du millénaire. Recherche, expérimentation, création », soient plus de **900 pages écrites par Stéphan Barron** sur sa démarche.

Partenaire privé / Mécénat :

Des développeurs professionnels ont donné beaucoup de temps pour la préparation du cédérom 1.0 : Yannis Haralambous, Téréza Tranaka, Marc Logie. La société « Oeil pour Oeil » qui a produit et édité de nombreux cédéroms au format professionnel, a apporté son savoir-faire. Stéphan Barron y a consacré plus de 1000 heures sur une période de développement de 5 ans pour la version 1.0.

La version 2.0 va demander autant de temps sur une période plus réduite.

Ce travail habituellement réalisé par des entreprises ou des institutions et mobilisant des équipes énormes est réalisé par une équipe réduite de 2 jeunes gens dirigés par Stéphan Barron : Adrien Boutin et Laurent Kobel assistés de Cédric Delannoy. Ces jeunes gens créent leur entreprise en 2009 «**Le singe à trois têtes**». <http://www.lesingea3tetes.com/>

Le DVDrom est le point de départ de leur entreprise multimédia. Ils bénéficient ainsi de l'expérience accumulée par les développements du cédérom, expérience que nous complétons pour réaliser le DVDrom.

D'autres compétences professionnelles viennent compléter cette équipe.
Heure Exquise ! (préparation des vidéos).

Programmation additionnelle : Stéphane Cousot (<http://www.ubaa.net>, Ecole d'art d'Aix, Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs).

Remixage sonore par **Christophe Héral** (compositeur, société «Les productions de l'érable» <http://www.prod-erable.com/>).

Diffusion et distribution Régionale :

En plus d'une diffusion en librairies d'art, nous proposons aux ECM régionaux d'Île-de-France et aux centre d'art de présenter le DVDrom sous forme de conférences et d'installations interactives.

La version 1.0 avait été présentée sous la forme d'une conférence à l'ECM Kawenga avec Ami Barak, Directeur du FRAC, <http://www.ecmkawenga.com/diffusion/html/barron.htm#robert>

Distribution nationale et internationale :

Le DVDrom est distribué en France par **Rien de spécial, Heure Exquise! (Lille) et Annexia (Toulouse)** <http://www.annexia-net.com>.

Il sera également en vente à Paris (Flammarion Librairie du jeu de Paume, Libraire du Palais de Tokyo), au **ZKM de Karlsruhe** (<http://www.zkm.de>), etc...

Le multimédia Off-line n'a pas dit son dernier mot ! Plateforme de création de base, le mutimédia cédérom devenu dvdrom permet une déclinaison sur plusieurs supports :

Comme **édition off-line**, il est une alternative performante au livre, car il permet de montrer des textes, des photos, des sons, des vidéos en **haute définition**.

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.

Sa diffusion large est facile par l'exportation **ONLINE** d'une version basse-définition.

Annexe

Description succincte des scénarios multimédias

Note d'intention :

Art Planétaire 2.0 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.

Le DVDrom poursuit les mêmes intentions à l'œuvre dans les documentaires de Stéphan Barron qui sont avant tout expressifs et artistiques : ils sont plus des œuvres d'art vidéo que des documentaires didactiques.

Le DVDrom n'est pas la juxtaposition, ni même l'organisation de ses éléments constitutifs : textes, images fixes, vidéo, son... c'est quelque chose de nouveau.

Ce DVDrom 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 surligner tous les liens menant à d'autres informations, d'autres « branches de l'arborescence ».

Pour sortir d'une hiérarchisation 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 32 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 32 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 de ce DVDrom.

Zones pièges : nous utilisons aussi beaucoup dans le CD ROM 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 CD ROM 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).

Suivant les projets :

- à des fragments vidéo (logo cercle bleu).

Quelques scénarios des multimédias :

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 (Thaon / New York).

2 - Orient Express

Animation qui fait se succéder les 50 Polaroids du projet. De Paris à Budapest : 25 images. Et de Budapest

à Paris : 25 images.

Si on fait glisser la souris sur ces Polaroids, on passe aux images numériques associées à ces polaroids, et donc à une succession des images numériques. au total 100 images + photos d'expositions : 10 images.

3 - Berlin - Pékin (Nouveau scénario)

BERLIN_PEKIN.AIF est le son du nuage (il est dans le dossier SONS SOMMAIRE)

3 Zones

Zone1 : au dessus du mur : si roll over = voix de Sylvia en allemand SYLVIA.AIF (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 SYLVIA_CHIN : 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 CHIN. 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 (TRAITS_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'AUTO PORTRAIT tourne (animation). Le plan de l'électronique d'AUTO PORTRAIT, 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. Pour les 8 films (autp1.MOV à autp8.MOV) les originaux sont en vidéo 8. Quand on clique sur l'écran, le film est interrompu et apparaît le SCHEMA_AUTOP_NEGA_CD.

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. FAX : PLAN.JPG 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 (nouveau scénario)

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 1 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 (exp NE.jpg) puis le pola secondaire (NE_BIS.jpg)

8 - Le Bleu du ciel (nouveau scénario)

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 la 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

nouveau scénario en cours d'élaboration. Successivement recherche aléatoire de 2 sons dans les sons du projet (à renumériser). Association des mesures qui s'affichent à l'écran (?).

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 apparaît en spirale (SCENE_POUV_16). 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 imageries vidéo, qui sont déclenchées simultanément par le passage de la souris sur une de ces imageries.

19 - Signes de temps

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

Nouveaux projets (scénarios en cours d'élaboration) :

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.

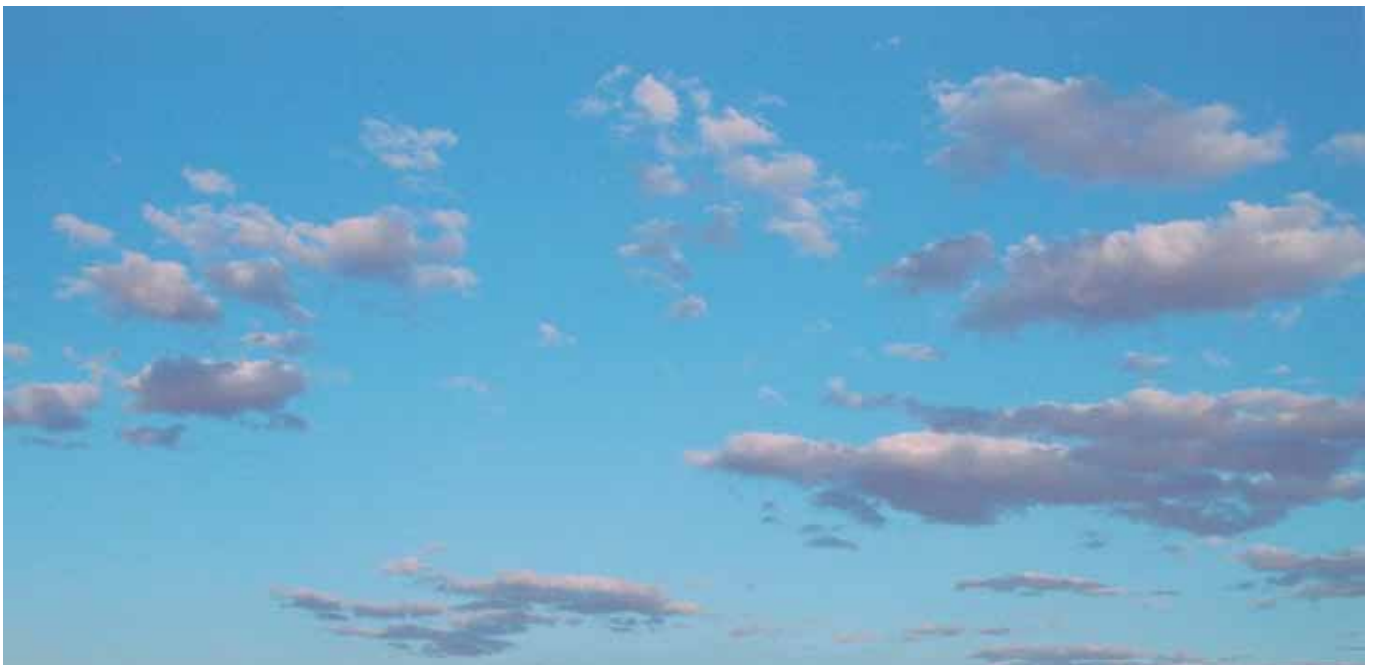
29 - SITE_NON-SITE : installation architecturale dans le site remarquable du Chaos en Normandie (2 textes écrits sur ce projet par Anne Cauquelin et publié dans ses livres). Dans les fenêtres d'une grange sur une falaise en Normandie un nombre égal de lampes à la température à Uluru (Australie) s'allument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

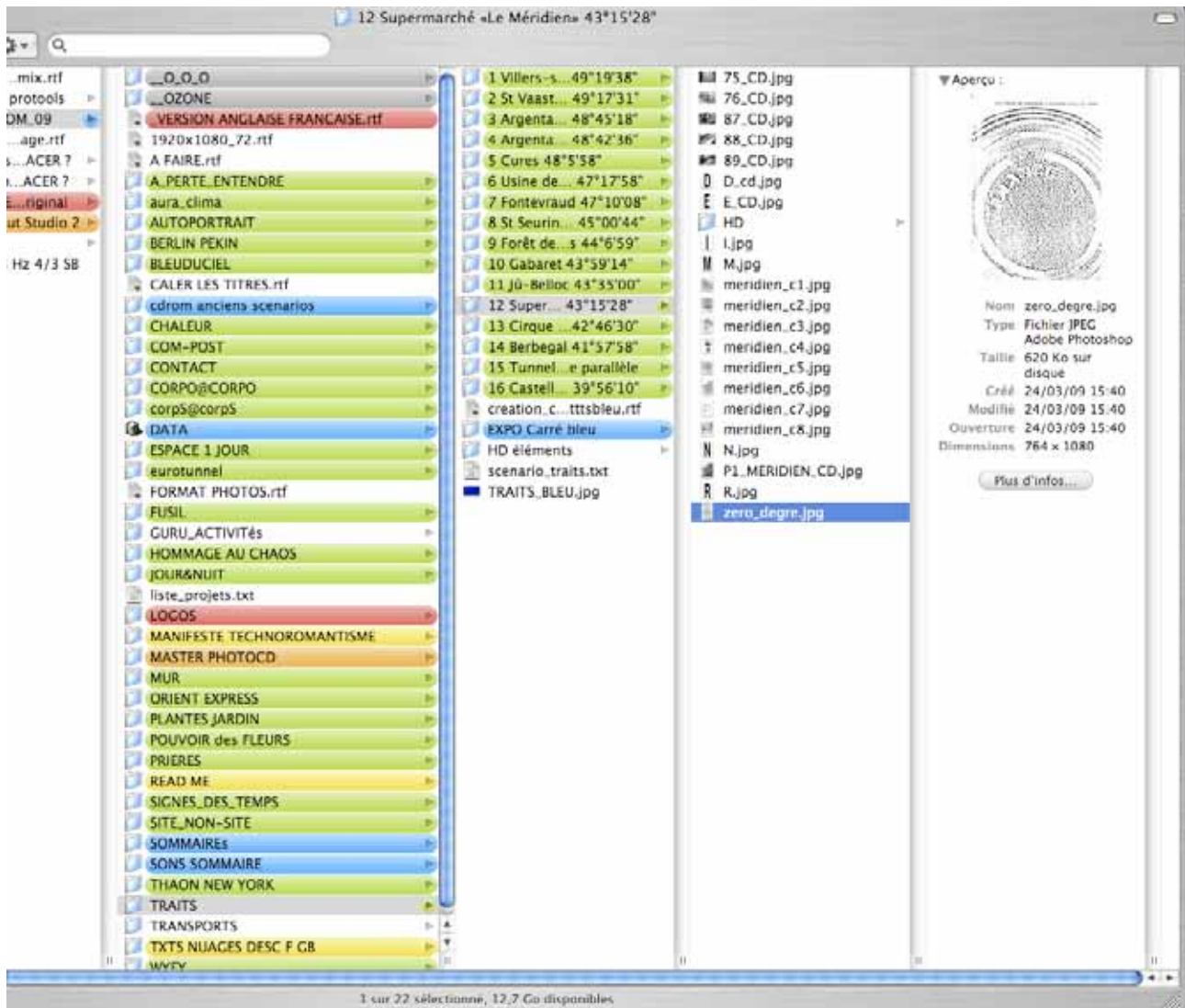
32 - Le nouveau voyage : Stéphan Barron se propose dans Le Nouveau voyage de suivre les pas de son arrière grand-père, l'écrivain Louis Barron, dans le Languedoc-Roussillon. 110 ans après les voyages de son aïeul, empruntant les mêmes chemins, Stéphan Barron actualise, revit, revisite, réinvente avec 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.



Le sommaire de ART PLANETAIRE 2.0

Calendrier de production

La préparation des sources est pratiquement achevée (voir ci-dessous une photo d'écran des éléments).



Ci-dessus une photo d'écran des sources (sélectionné : le projet TRAITS/ fax du projet du Méridien de Greenwich élément de l'animation interactive sur cette œuvre de 1989, décrite dans des ouvrages importants comme L'ART A L'AGE ELECTRONIQUE de Frank Popper, et soutenue par des critiques d'art comme PIERRE RESTANY, MARIO COSTA, DERRICK DE KERKHOVE...)

La deuxième phase est la programmation et l'assemblage de ces éléments dans Flash. Elle sera terminée au plus tard en décembre 2010.